从入门到精通，全面掌握

网页设计与网站建设全攻略

何 立 卞华杰 编著



Dreamweaver CC+Flash CC+Photoshop CC网页设计

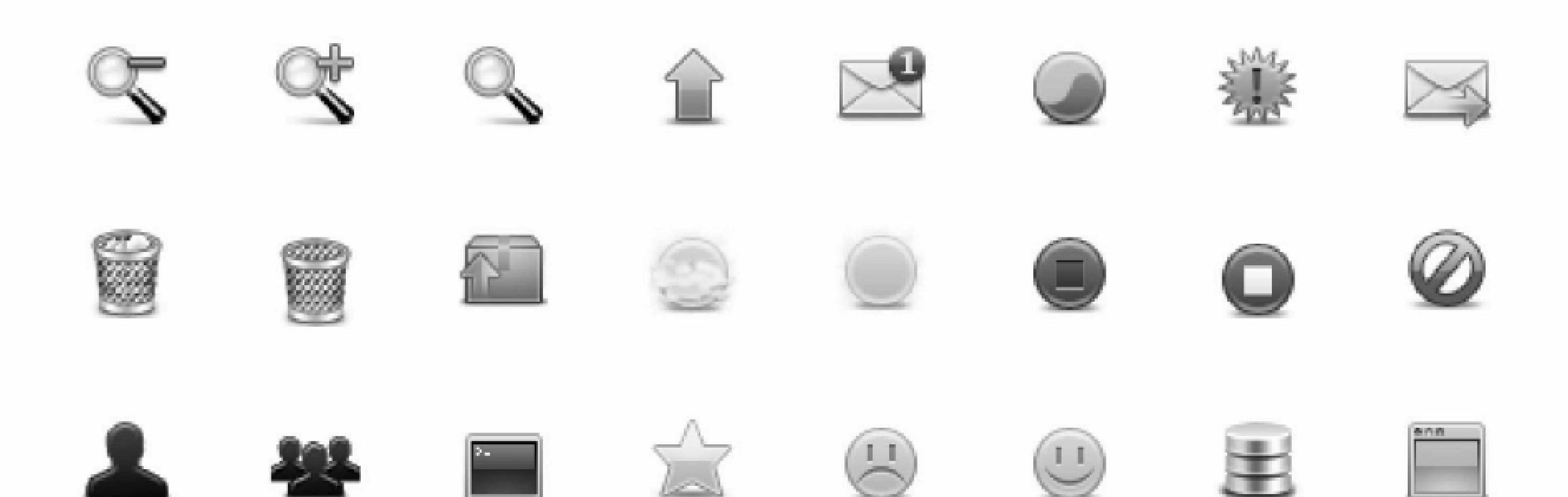
新一代Web标准HTML5和CSS3网站制作

实例剖析网站策划、设计、制作与推广全过程



本书提供案例素材文件下载

清华大学出版社



网页设计与网站建设全攻略

何 立 卞华杰 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书全面系统地介绍了网页设计与网站建设的方法和技巧，通过大量实例，让读者逐步掌握网站建设软件的使用方法，真正完成从入门到精通的转变。全书穿插大量的操作技巧与学习心得，让读者迅速成为网页设计的高手。

本书共 21 章，以网站建设入门、Dreamweaver 静态网页的制作、动态网站与 HTML5、Photoshop 设计美观的网页图像、Flash 设计网站动画、网站的策划与发布推广、商业网站建设实战为线索具体展开，循序渐进地讲述了网页设计与网站建设方方面面的知识。

本书知识全面实用、浅显易懂，让读者轻松实现自己拥有网站的梦想。本书可作为大专院校、高职高专、中等职业学校计算机专业的教材，各种计算机培训班的教材，也可以作为想学习网页制作与网站建设的自学者的参考手册。

图书在版编目（CIP）数据

网页设计与网站建设全攻略/何立，卞华杰编著. —北京：清华大学出版社，2016（2018.1 重印）

ISBN 978-7-302-42728-5

Ⅰ. ①网… Ⅱ. ①何… ②卞… Ⅲ. ①网页制作工具 Ⅳ. ①TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2016）第 020019 号

责任编辑：夏非彼
封面设计：王　翔
责任校对：闫秀华
责任印制：刘祎淼

出版发行：清华大学出版社
网　　址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地　　址：北京清华大学学研大厦 A 座　　**邮　　编**：100084
社 总 机：010-62770175　　**邮　　购**：010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质 量 反 馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
印 刷 者：北京中献拓方科技发展有限公司
装 订 者：北京市密云县京文制本装订厂
经　　销：全国新华书店
开　　本：190mm×260mm　　**印　　张**：28.75　　**字　　数**：736 千字
版　　次：2016 年 3 月第 1 版　　**印　　次**：2018 年 1 月第 2 次印刷
印　　数：3001~3500
定　　价：69.00 元

产品编号：065608-01

前 言

随着网络信息技术的广泛应用，互联网作为重要的媒体使全球信息共享成为现实，它正逐渐改变着人们的生活和工作方式。面对扑面而来的网络浪潮，个人、企业等纷纷建立自己的网站，利用网站来宣传自己、提高知名度、寻找新的商机。同时，网站建设行业也迎来了更大的机遇，需要大量的设计人才。

网站建设涉及的知识非常多，要在短时间内完全掌握几乎是不可能的。但是，作为一个合格的网站建设人员，必须对这些要涉及的知识有所了解，掌握其中的重要部分，例如 Dreamweaver、Photoshop、Flash、HTML、CSS 样式表等，并且至少掌握一种程序设计语言和数据库管理系统。这些都是网站开发人员的基本功。本书除了讲述上述内容外，所有案例也非常贴近实际的网站开发。

本书主要内容

本书全面系统地介绍了网页设计与网站建设的方法和技巧，通过大量实例，让读者逐步掌握网站建设软件的使用方法，真正完成从入门到精通的转变。全书分为 21 章，主要内容介绍如下。

- 第 1 章~第 2 章介绍网站建设基础知识，包括网页的基本概念、网页设计与网站建设需要的常用技术、常见网站的类型与特点、网页的色彩搭配。
- 第 3 章 ~ 第 17 章依次介绍 Dreamweaver 静态网页制作、动态网站与 HTML5、Photoshop 设计网页图片、Flash 制作网页动画。
- 第 18 章~第 20 章介绍网站的策划与发布推广，包括网站的整体策划、网站的发布与维护、网站的宣传推广。
- 第 21 章详细介绍企业网站建设的实战案例，旨在帮助读者融会贯通所学知识，并最终步入网站建设与网页设计高手的行列。

本书主要特点

本书作者具有多年网站设计与教学经验，在写作本书时，作者对所有的实例都亲自实践与测试，力求使每一个实例都真实而完整地呈现在读者面前。本书具有如下特点。

- 涵盖各种技术：全面涵盖 Dreamweaver、Flash、Photoshop、HTML、HTML 5 和 CSS3 等技术。
- 内容全面：将网站建设所需要掌握的各种重要技术进行了逐一详解，通过大量的实例，详细介绍网站建设的各过程，剖析了网站的策划、设计、制作和推广的方方面面。
- 实战性强：采用循序渐进的制作流程进行讲解，全面剖析网页设计与网站建设的制作方法，

使读者在短时间内轻松上手。

本书读者对象

本书适用于以下读者对象。

- 网页设计与制作人员
- 网站建设与开发人员
- 大中专院校相关专业师生
- 网页制作培训班学员
- 个人网站开发爱好者

本书主要由何立、卞华杰编著，吴秀红、冯雷雷、晁辉、何洁、陈石送、何琛、王冬霞、乔海丽、何海霞、邓仰伟、孙雷杰、孙良营、倪庆军、胡秀娥、赵良涛、徐曦、葛俊科、刘桂香、葛伟等人也参与了本书的编写工作。由于作者水平有限，加之创作时间仓促，不足之处在所难免，欢迎广大读者批评指正。

本书配套实例素材文件下载地址（注意数字与字母大小写）：http://pan.baidu.com/s/1gewDWKr，若下载有问题，请发送电子邮件至 booksaga@126.com，邮件标题为“求代码，网页设计与网站建设全攻略实例素材”。

编　者

2015 年 11 月

目　录











第 1 章　了解网页网站建设基础



本章导读

如今的互联网正飞速发展着，伴随着上网人数的增长，像网上影院、网络书店以及电子商务等新生事物给人们的生活、工作和学习带来了极大的便捷，正在影响和改变着人们的生活方式。现代人掌握网络方面的知识不但是一种时尚，更是生活中必需的基本技能。本章主要讲述网页的基本概念、网页设计与网站建设需要的常用技术、常见网站的类型与特点。

技术要点

- 网页的基本概念
- 网页设计与网站建设需要的常用技术
- 常见网站的类型与特点

1.1　网页的基本概念

要学习网页制作，首先要了解网页中的一些基本概念，如什么是网页、HTML、URL、ASP、数据库等。本节将介绍网页中的一些基本概念、从而为后面设计更复杂的网页打下良好的基础。

1.1.1　网页

世界各地上亿的人可以用 Internet 通信和共享信息资源，例如，可以发送或接收电子邮件通信；可以与别人建立联系并互相索取信息；可以在网上发布公告、宣传信息；可以参加各种专题小组讨论；可以免费享用大量的信息资源和软件资源等。

网页是 Internet 的基本信息单位，一般网页上都会有文本和图片等信息，而复杂一些的网页上还会有声音、视频、动画等多媒体内容。进入网站看到的是这个网站的主页，主页集成了指向二级页面网页以及其他网站的链接，浏览者进入主页后可以浏览最新的消息，找到感兴趣的主题，通过单击超链接跳转到其他网页，如图 1-1 所示。





图 1-1　网页

1.1.2　HTML

HTML 称为超文本标记语言，是一种标识性的语言。它包括一系列标记，通过这些标记将网络上的文档格式统一，使分散的 Internet 资源连接成一个逻辑整体。HTML 文本是由 HTML 命令组成的描述性文本，HTML 命令可以说明文字、图形、动画、声音、表格和链接等。

超文本是一种组织信息的方式，它通过超链接方法将文本中的文字、图表与其他信息媒体相关联。这些相互关联的信息媒体可能在同一文件中，也可能是其他文件，或是地理位置相距遥远的计算机上的文件。这种组织信息方式将分布在不同的位置的信息资源用随机方式进行连接，为人们查找、检索信息提供方便，如图 1-2 所示。

```
index1.htm - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)
    <TD height=75
    background=images/index_25.jpg>
      <TABLE border=0 cellSpacing=0 cellPadding=0 width=970 align=center
      height=47>
        <TBODY>
        <TR>
          <TD width="76%">
            <DIV align=left><A class=a01
            href="index.asp">首页</A> <SPAN
            class=p12b>|</SPAN> <A class=a01
            href="gb/about.asp">公司简介</A> <SPAN
            class=p12b>|</SPAN> <A class=a01
            href="gb/honor.asp">荣誉认证</A> <SPAN
            class=p12b>|</SPAN> <A class=a01
            href="gb/recycling.asp">回收服务</A> <SPAN
            class=p12b>|</SPAN> <A class=a01
            href="gb/service.asp">服务客户</A> <SPAN
            class=p12b>|</SPAN> <A class=a01
            href="gb/project.asp">经营项目</A> <SPAN
            class=p12b>|</SPAN> <A class=a01
            href="gb/contact.asp">联系我们</A> <SPAN
            class=p12b>|</SPAN> <A class=a01
            href="#">English</A></DIV></TD>
          <TD class=p12 width="24%">
            <DIV class=p12b align=right></DIV></TD></TR>
        <TR>
          <TD class=p12b><BR></TD>
          <TD class=p12b>
            <DIV align=right></DIV></TD></TR></TBODY></TABLE></TD></TR></TBODY></TABLE><MAP
id=Map name=Map><AREA href="#" shape=rect
  coords=6,5,46,22></MAP><MAP id=Map2 name=Map2><AREA
  href="#" shape=rect coords=672,4,719,25></MAP></BODY></HTML>
```

图 1-2　HTML 语言

1.1.3　统一资源定位符 URL

URL 英文全称是 Uniform Resource Locator，即“统一资源定位符”，它是一种通用的地址格式，指出了文件在 Internet 中的位置。

一个完整的 URL 地址由协议名、服务器地址、在服务器中的路径和文件名 4 部分组成。如 http://www.bjfhl.com/index.asp，其中 http://是指协议名，www.bjfhl.com 是指服务器的地址，index.asp



是指文件名，如图 1-3 所示，在浏览器地址栏中显示了完整的 URL 地址。



图 1-3　在浏览器地址栏中显示了完整的 URL 地址

1.1.4　ASP

动态网页是与静态网页相对应的，也就是说，网页 URL 的后缀不是 htm、html、shtml、xml 等静态网页的常见形式，而是以 aspx、asp、php、perl、cgi 等形式为后缀。从网站浏览者的角度来看，无论是动态网页还是静态网页，都可以展示基本的文字和图片信息，但从网站管理、维护的角度来看却有很大的差别。

动态网页文件必须经过服务器解析后才能够浏览。只有将动态网页文件上传到支持动态语言运行的服务器，才能访问浏览。用户可以将安装 Windows 操作系统的计算机设置为服务器。如图 1-4 所示就是动态网页开发的购物系统。



图 1-4　动态网页开发的购物系统

值得强调的是，不要将动态网页和页面内容是否有动感混为一谈。这里说的动态网页，与网页上的各种动画、滚动字幕等视觉上的动态效果没有直接关系，动态网页也可以是纯文字的内容，也可以是包含各种动画的内容，这些只是网页具体内容的表现形式。无论网页是否具有动态效果，只要是采用了动态网站技术生成的网页都可以称为动态网页。

1.1.5 数据库

数据库是计算机中用于存储、处理大量的数据，一些关于某个特定主题的信息集合。数据库的表看上去很像是电子表格，在其中可以按照行或列来表示信息。一般来说，表的每一行称为一个“记录”，而表的每一列称为一个“字段”，字段和记录是数据库中最基本的术语。记录描述了表中某一个实体的所有内容，而字段则描述表中所有实体的某一种类型的内容，如图 1-5 所示就是数据库的示例。

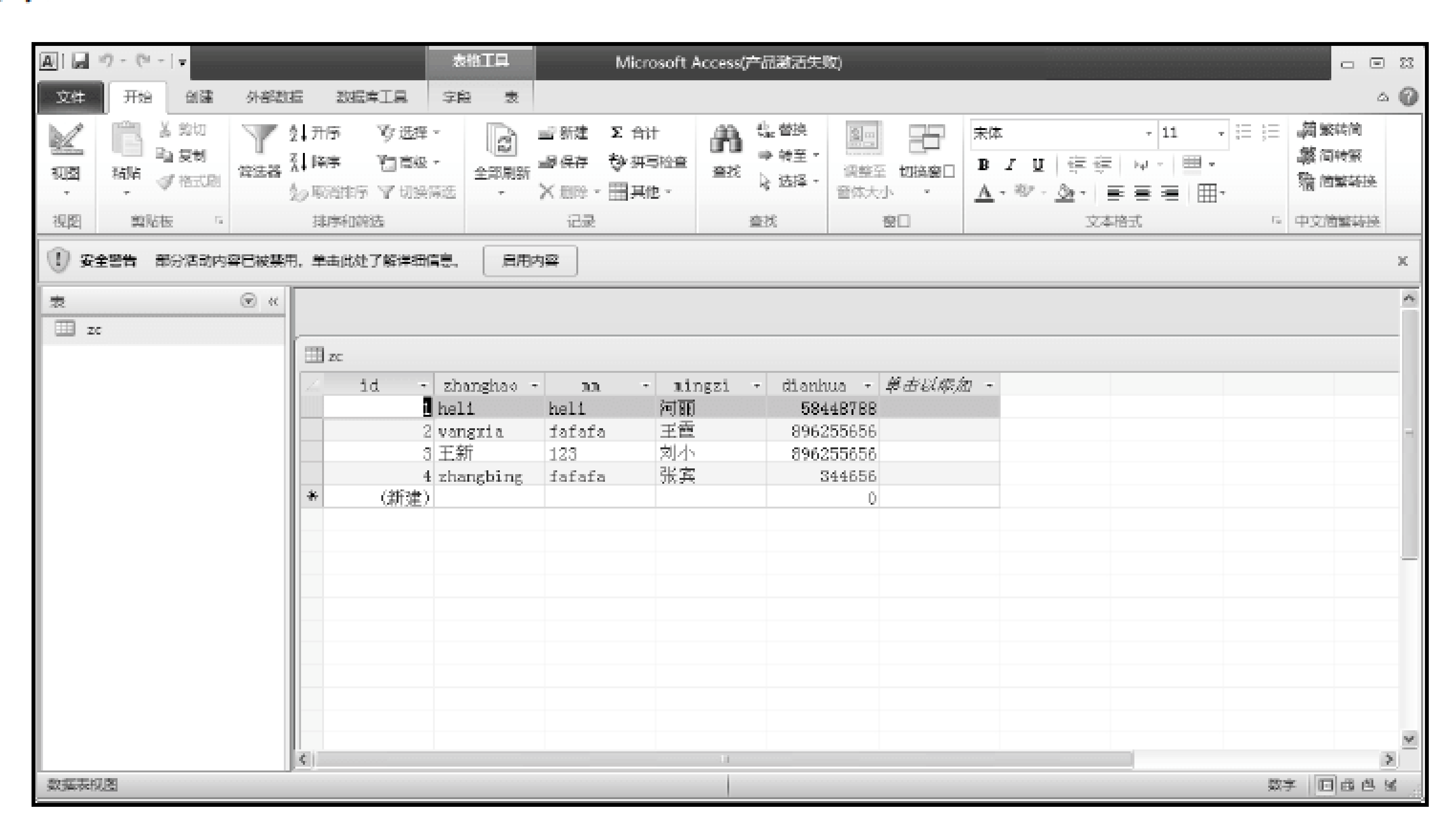


图 1-5 数据库

1.2 网页设计与网站建设需要的常用技术

设计网页时首先要选择网页设计工具软件。虽然用记事本手工编写源代码也能做出网页，但是需要对编程语言相当了解，并不适合广大的网页设计爱好者。由于目前可视化的网页设计工具越来越多，使用也越来越方便，所以设计网页已经变成了一件很轻松的工作。Flash、Dreamweaver、Photoshop、Fireworks 这 4 个软件相辅相成，是设计网页的首选工具，其中 Dreamweaver 用来排版布局网页，Flash 用来设计精美的网页动画，Photoshop 和 Fireworks 用来处理网页中的图形图像。

1.2.1 网页编辑排版软件

Dreamweaver CC 是创建网站和应用程序的专业之选。它组合了功能强大的布局工具、应用程序开发工具和代码编辑支持工具等。Dreamweaver 不但功能强大而且稳定，可帮助设计人员和开发人员轻松创建和管理任何站点，如图 1-6 所示为 Dreamweaver CC 中文版工作界面。



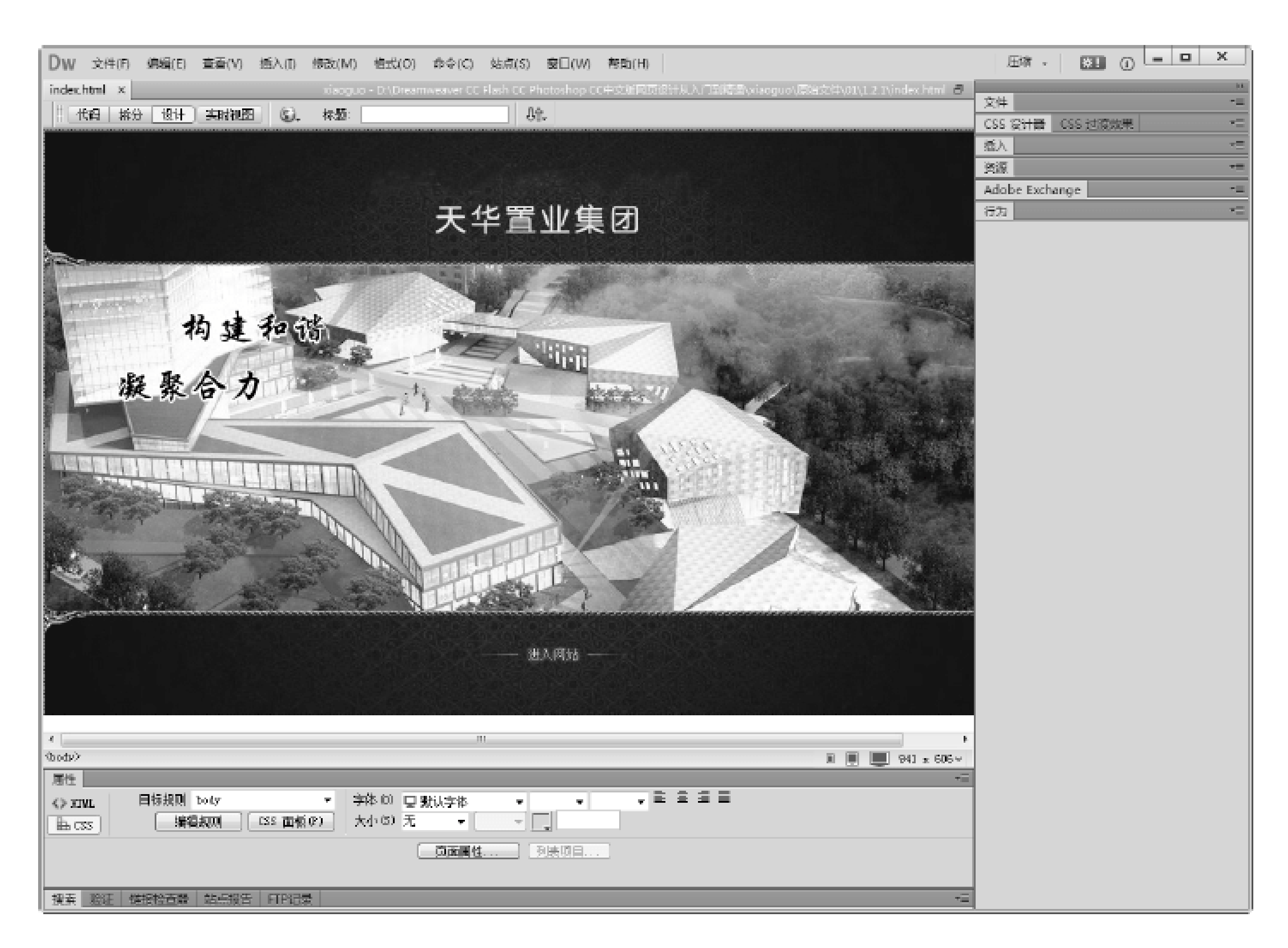


图 1-6　Dreamweaver CC 中文版工作界面

1.2.2　网页动画制作软件

Flash 是一款多媒体动画制作软件。它是一种交互式动画设计工具，用它可以将音乐、动画以及富有新意的界面融合在一起，以制作出高品质的动态视听效果。

由于良好的视觉效果，Flash 技术在网页设计和网络广告中的应用非常广泛，有些网站为了追求美观，甚至将整个首页全部用 Flash 方式设计。从浏览者的角度来看，Flash 动画内容比起一般的文本和图片网页，大大增加了艺术效果，对于展示产品和企业形象具有明显的优越性，如图 1-7 所示就是使用 Flash 制作的网页动画。

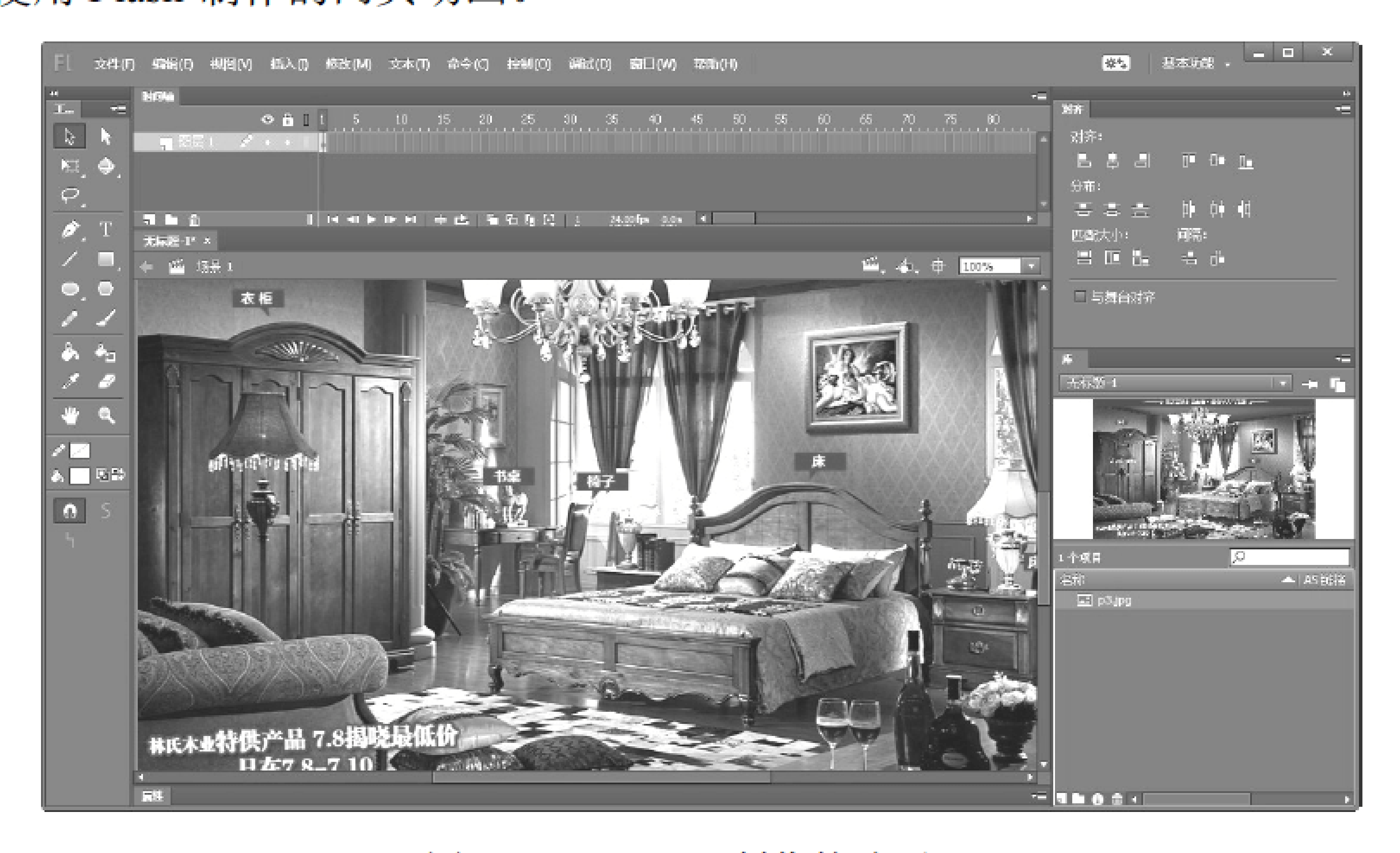


图 1-7　Flash CC 制作的动画

1.2.3　网页图像设计软件

网页中如果只是文字，则缺少生动性和活泼性，也会影响视觉效果和整个页面的美观，因此在网页的制作过程中需要插入图像。图像是网页中重要的组成元素之一。使用 Photoshop CC 和 Fireworks CC 可以设计出精美的网页图像。

Photoshop 是 Adobe 公司推出的图像处理软件。目前已被广泛应用于平面设计、网页设计和照片处理等领域。随着计算机技术的发展，Photoshop 已历经数次版本更新，功能越来越强大。如图 1-8 所示是 Photoshop CC 设计网页整体图像。



图 1-8　Photoshop CC 设计网页整体图像

1.2.4　网页标记语言 HTML

网页文档主要是由 HTML 构成。HTML 全名是 HyperText Markup Language，即超文本标记语言，是用来描述 WWW 上超文本文件的语言。用它编写的文件扩展名是.html 或.htm。

HTML 不是一种编程语言，而是一种页面描述性标记语言。它通过各种标记描述不同的内容、说明段落、标题、图像、字体等在浏览器中的显示效果。浏览器打开 HTML 文件时，将依据 HTML 标记去显示内容。

HTML 能够将 Internet 上不同服务器上的文件连接起来，可以将文字、声音、图像、动画和视频等媒体有机组织起来，展现给用户五彩缤纷的画面。此外，它还可以接受用户信息，与数据库相连，实现用户的查询请求等交互功能。

HTML 的任何标记都由“<”和“>”围起来，如<HTML><I>。在起始标记的标记名前加上符号“/”便是其终止标记，如</I>，夹在起始标记和终止标记之间的内容受到标记的控制，例如<I>幸福永远</I>，夹在标记 I 之间的“幸福永远”将受标记 I 的控制。HTML 文件的整体结构也是如此，下面就是最基本的网页结构，如图 1-9 所示。



图 1-9　基本的网页结构

```
<!doctype html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8">
<title></title>
<style type="text/css">
<!--
.STYLE1
{
    color: #EF0039;
    font-size: 36px;
    font-family: "微软雅黑";
}
-->
</style>
</head>
<body>
<span class="STYLE1">中秋节快乐</span>
</body>
</html>
```

下面讲述 HTML 的基本结构。

1. HTML 标记

<html>标记用于 HTML 文档的最前面，用来标识 HTML 文档的开始。而</html>标记恰恰相反，它放在 HTML 文档的最后面，用来标识 HTML 文档的结束，两个标记必须一起使用。

2. Head 标记

<head>和</head>构成 HTML 文档的开头部分，在此标记对之间可以使用<title></title>、<script></script>等标记对，这些标记对都是描述 HTML 文档相关信息的标记对，<head></head>

标记对之间的内容不会在浏览器的框内显示出来，两个标记必须一起使用。

3. Body 标记

<body></body>是 HTML 文档的主体部分，在此标记对之间可包含<p></p>、<h1></h1>、
</br>等众多的标记，它们所定义的文本、图像等将会在浏览器内显示出来，两个标记必须一起使用。

4. Title 标记

使用过浏览器的人可能都会注意到浏览器窗口最上边蓝色部分显示的文本信息，那些信息一般是网页的“标题”。要将网页的标题显示到浏览器的顶部其实很简单，只要在<title></title>标记对之间加入要显示的文本即可。

1.2.5　网页脚本语言 JavaScript

使用 JavaScript 简单易懂的脚本语言，结合 HTML 代码，即可快速地完成网站的应用程序。

脚本语言（JavaScript）介于 HTML 和 C，C++，Java，C#等编程语言之间，脚本是使用一种特定的描述性语言，依据一定格式编写的可执行文件，又称作批处理文件，脚本通常可以由应用程序临时调用并执行。各类脚本目前被广泛应用于网页设计，因为脚本不仅可以减小网页的规模和提高网页浏览速度，而且可以丰富网页的表现，如动画、声音等。

脚本同 VB、C 语言的区别主要是：

- 脚本语言比较简单，比较容易掌握。
- 脚本与应用程序密切相关，所以包括相对应用程序自身的功能。
- 脚本一般不具备通用性，所能处理的问题范围有限。
- 脚本多为解释执行。

1.2.6　动态网页编程语言 ASP

ASP 是 Active Server Page 的缩写，即为“活动服务器网页”。ASP 是微软公司开发的代替 CGI 脚本程序的一种应用，它可以与数据库和其他程序进行交互，是一种简单、方便的编程工具。ASP 网页文件的格式是.asp，现在常用于各种动态网站中。ASP 是一种服务器端脚本编写环境，可以用来创建和运行动态网页或 Web 应用程序。ASP 网页可以包含 HTML 标记、普通文本、脚本命令以及 COM 组件等。利用 ASP 可以向网页中添加交互式内容，也可以创建使用 HTML 网页作为用户界面的 Web 应用程序。与 HTML 相比，ASP 网页具有以下特点。

- 利用 ASP 可以实现突破静态网页的一些功能限制，实现动态网页技术。
- ASP 文件是包含在 HTML 代码所组成的文件中，易于修改和测试。
- 服务器上的 ASP 解释程序会在服务器端制定 ASP 程序，并将结果以 HTML 格式传送到客户端浏览器上，因此使用各种浏览器都可以正常浏览 ASP 所产生的网页。
- ASP 提供了一些内置对象，使用这些对象可以使服务器端脚本功能更强。例如，可以从



Web 浏览器中获取用户通过 HTML 表单提交的信息，并在脚本中对这些信息进行处理，然后向 Web 浏览器发送信息。

- ASP 可以使用服务器端 ActiveX 组件来执行各种各样的任务，例如存取数据库、收发 E-mail 或访问文件系统等。
- 由于服务器是将 ASP 程序执行的结果以 HTML 格式传回客户端浏览器，因此用户不会看到 ASP 所编写的原始程序代码，可防止 ASP 程序代码被窃取。

1.3　常见网站的类型与特点

网站是多个网页的集合，目前没有一个严谨的网站分类方式。将网站按照主体性质不同分为门户网站、电子商务网站、娱乐网站、游戏网站、时尚网站和个人网站等。

1.3.1　个人网站

个人网站包括博客、个人论坛和个人主页等。网络的大发展趋势就是向个人网站发展。个人网站就是自己的心情驿站。有的是为了拥有共同爱好的朋友相互交流而创建的网站，也有以自我介绍的简历形式网站，如图 1-10 所示就是一个个人网站。

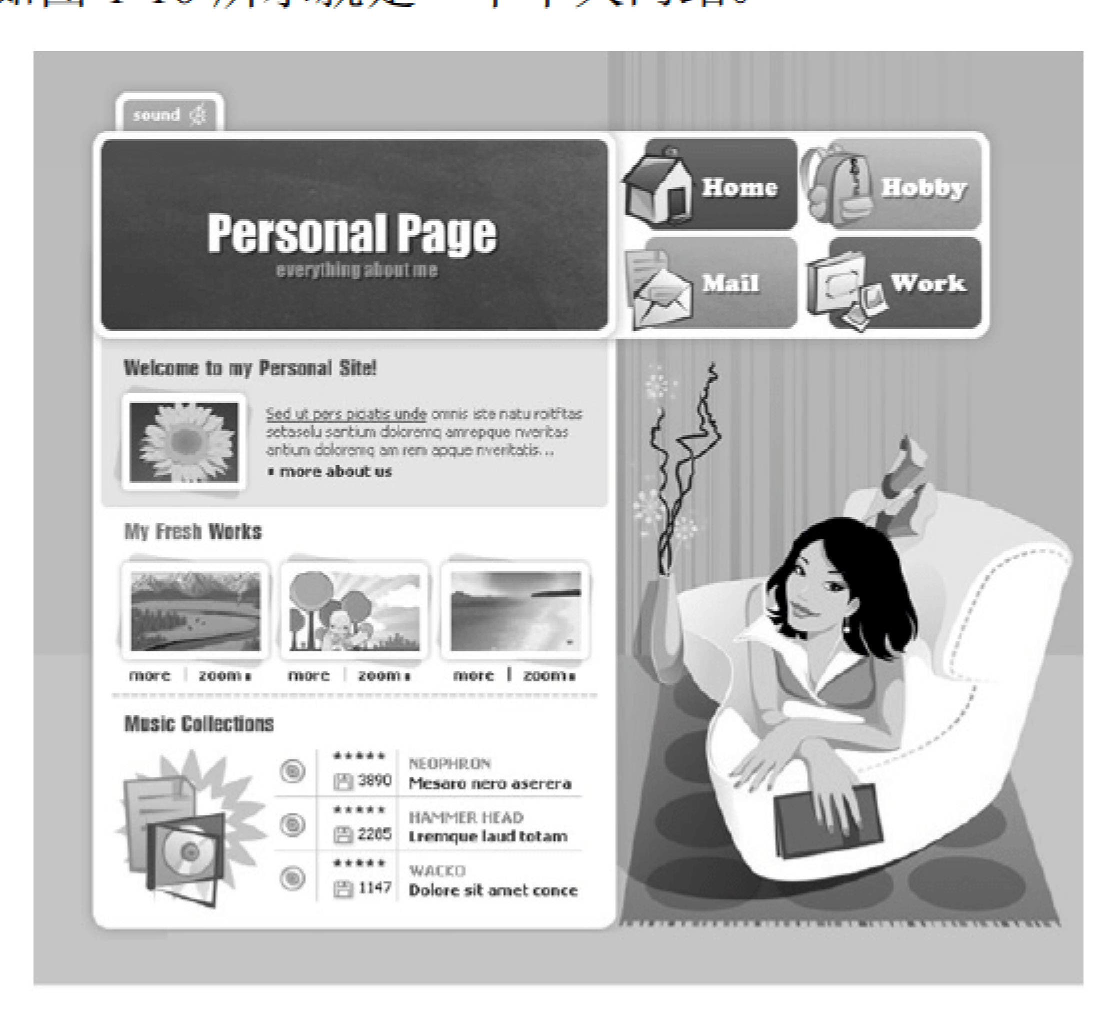


图 1-10　个人网站

1.3.2　企业型网站

企业型网站是企业为了展开网络营销而需要进行网上销售的网站，一般以展示公司产品、提升企业品牌为目的，如图 1-11 所示就是一个企业型网站。





图 1-11　企业型网站

1.3.3　娱乐休闲类网站

随着互联网的飞速发展，不仅涌现出了很多个人网站和商业网站，也产生了大量的娱乐休闲类网站，如电影网站、音乐网站、游戏网站、交友网站、社区论坛和手机短信网站等。这些网站为广大网民提供了娱乐休闲的场所。

网络游戏是当今网络中热门的一个行业，许多门户网站也专门增加了游戏频道。网络游戏的网站与传统游戏的网站设计略有不同，一般情况下是矢量风格的卡通插图为主体的，色彩对比比较鲜明。渐变的背景色彩使页面看起来十分明亮，少许立体感的游戏风格使页面看起来十分逼真，带有西方童话色彩的框架设计使网站看起来十分特别，如图 1-12 所示就是一个游戏网站。

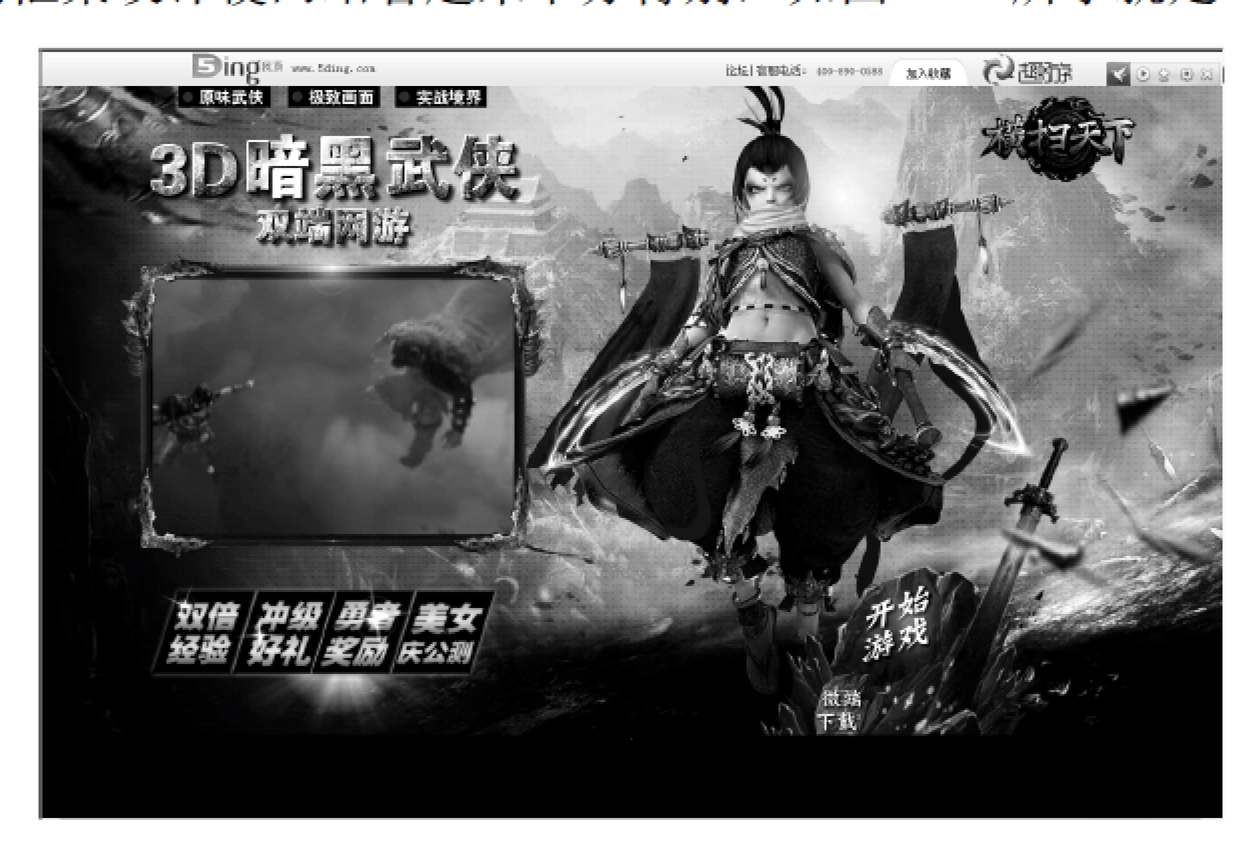


图 1-12　游戏网站

1.3.4　机构类网站

所谓机构类网站通常指政府机关、非营利性机构或相关社团组织建立的网站，网站的内容多以机构或社团的形象宣传和政府服务为主。网站的设计通常风格一致、功能直观，受众面也较为明确，内容相对较为专一，如图 1-13 所示就是政府机构类网站。





图 1-13　政府机构类网站

1.3.5　电子商务类网站

电子商务类网站为浏览者搭建起一个网络平台，浏览者和潜在客户在这个平台上可以进行整个交易/交流过程。电子商务型网站业务更依赖于互联网，是公开的信息仓库。

所谓电子商务是指利用当代计算机、网络通信等技术实现各种商务活动的信息化、数字化、无纸化和国际化。狭义上说，电子商务就是电子贸易，主要指利用在网上进行电子交易，买卖产品和提供服务，如图 1-14 所示的京东商城购物网站；广义上说，电子商务还包括企业内部的商务活动，如生产、管理、财务以及企业间的商务活动等。



图 1-14　京东商城购物网站

通过电子商务网站，可以实现如下目标：

- 能够使商家通过网上销售“卖”向全世界，能够使消费者足不出户“买”遍全世界。
- 可以实现在线销售、在线购物、在线支付，使商家和企业及时跟踪顾客的购物趋势。
- 商家和企业可以利用电子商务在网上广泛传播自己的独特形象。
- 商家和企业可以利用电子商务，同合作伙伴保持密切的联系，营造良好的合作环境。
- 可以为顾客提供及时的技术支持和技术服务，降低服务成本。
- 可以促使商家和企业之间的信息交流，及时得到各种信息，保证决策的科学性和及时性。

1.3.6　综合门户类网站

门户类网站是互联网的巨人，它们拥有庞大的信息量和用户资源，这是此类网站的优势。门户类网站将无数信息整合、分类，为上网者打开方便之门，绝大多数网民通过门户类网站来寻找自己感兴趣的信息资源，巨大的访问量给此类网站带来了无限的商机。门户类网站涉及的领域非常广泛，是一种综合性网站，如搜狐、网易和新浪等。此外，这类网站还具有非常强大的服务功能，如搜索、论坛、聊天室、电子邮箱、虚拟社区和短信等。门户类网站的外观通常整洁大方，用户所需的信息在上面基本都能找到，如图 1-15 所示就是新浪门户网站。



图 1-15　新浪门户网站

第 2 章　网页的色彩搭配



本章导读

本章主要向读者介绍了网页设计色彩搭配的基础知识。颜色的使用在网页制作中起着非常关键的作用，有很多网站以其成功的色彩搭配令人过目不忘。但是对于刚开始学习制作网页的人来说，往往不容易驾驭好网页的颜色搭配。好多网页设计者在学习网页设计的时候，并不注意色彩搭配的运用，而是把主要精力放在代码编写上，结果导致费了很大工夫设计的网站，却往往“无人问津”，其中一个原因就是网页的色彩搭配不受欢迎。

技术要点

- 色彩的分类
- 色彩的三要素
- 色彩对比
- 各种色彩搭配

2.1　色彩的分类

我们生活在五彩缤纷的世界里，天空、草地、海洋都有它们各自的色彩。你、我、他也有自己的色彩，代表个人特色的衣着、家装、装饰物的色彩，可以充分反映人的性格、爱好、品位。色彩一般分为有彩色和无彩色两大类。

2.1.1　有彩色

有彩色是指可见光谱中的红、橙、黄、绿、青、蓝、紫 7 种基本色及其混合色，即视觉能够感受到的某种单色光特征。我们所看到的就是有彩色系列，这些色彩往往给人以相对的、易变的、抽象的心理感受，如图 2-1 所示为有彩色。

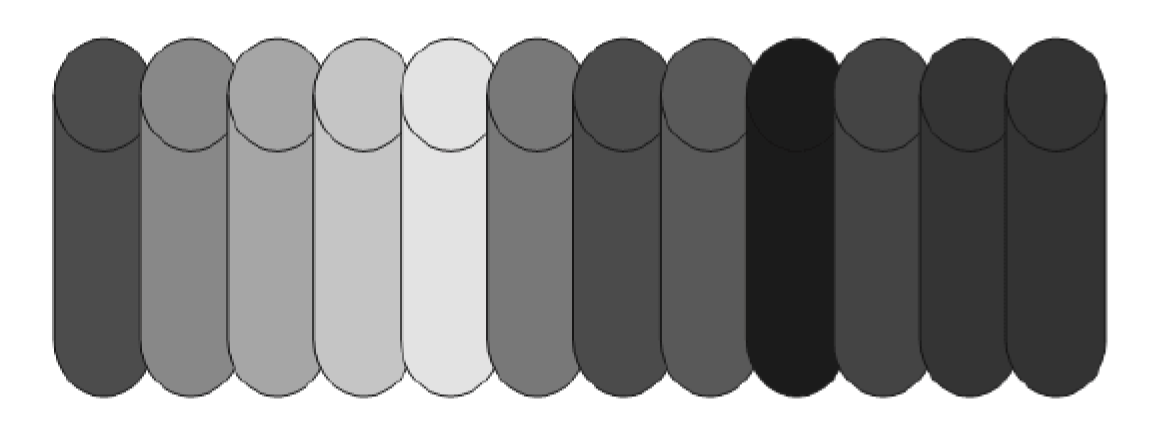


图 2-1　有彩色

有彩色包括 6 种标准色：红、橙、黄、绿、蓝、紫，如图 2-2 所示。

- 三原色：三色中的任何一色，都不能用另外两种原色混合产生，而其他色可由这三色按一定的比例混合出来，如图 2-3 所示为红、绿、蓝三原色。

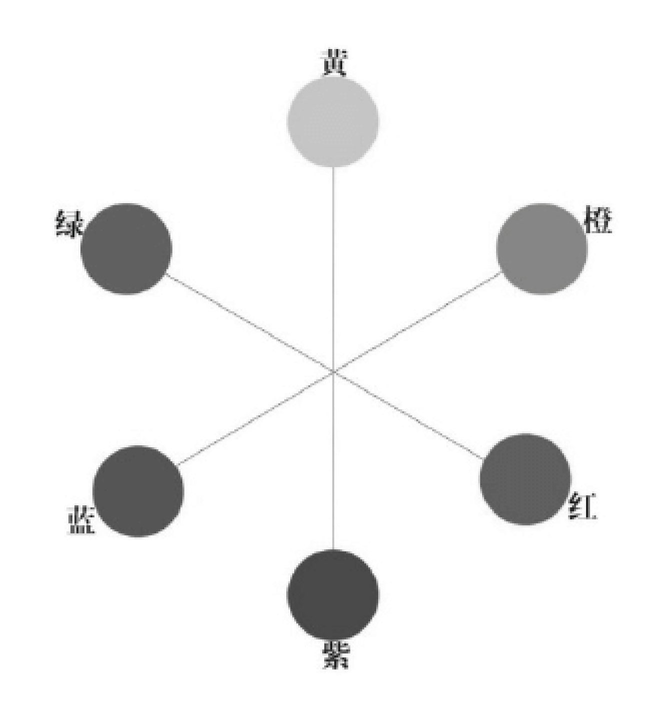


图 2-2　6 种标准色

图 2-3　三原色

- 由三原色等量调配而成的颜色，黄色、青色、品红都是由两种及色相混合而成，所以称它们为二次色，也叫间色。红色+绿色=黄色；绿色+蓝色=青色；红色+蓝色=品红；红色+绿色+蓝色=白色。

如图 2-4 所示为有彩色的网页，在网页色彩里，橙黄色实用于视觉要求较高的时尚网站，属于注视、芬芳的色彩，也常被用于味觉较高的食品网站，是容易引起食欲的色彩。



图 2-4　有彩色网页



2.1.2　无彩色

无彩色是黑色、白色及二者按不同比例混合所得到的深浅各异的灰色系列。无彩色系没有色相和纯度，只有明度变化。色彩的明度可以用黑白来表示，明度越高，越接近白色；越接近黑色时，明度越低。在光的色谱上见不到这 3 个色，所以称为无彩色，如图 2-5 所示。



图 2-5　无彩色

黑色是最基本和最简单的搭配，白字黑底或者黑底白字都非常明晰简明，如图 2-6 所示的网页就是采用黑底白字。



图 2-6　黑色网页

灰色是中性色，可以和任何色彩搭配，也可以帮助两种对立的色彩实现和谐过渡，如图 2-7 所示就是灰色搭配的网页。



图 2-7　灰色搭配的网页

2.2 色彩的三要素

现实生活中的色彩可以分为彩色和非彩色。其中黑、白、灰属于非彩色系列。其他的色彩都属于彩色。明度、色相、纯度是色彩最基本的三要素，也是人们正常视觉感知色彩的 3 个重要因素。

2.2.1 明度

明度也叫亮度，指的是色彩的明暗程度，明度越大，色彩越亮。如一些购物类、儿童类网站，用的是一些鲜亮的颜色，让人感觉绚丽多姿，生气勃勃。明度越低，颜色越暗，主要用于一些游戏类网站，充满神秘感；一些个人站长为了体现自身的个性，也可以运用一些暗色调来表达个人的孤僻或者忧郁等性格，如图 2-8 所示就是色彩的明度变化。



图 2-8 色彩的明度变化

如图 2-9 所示的购物网站采用明度大鲜亮的颜色。游戏类的网站一般采用明度低的色彩，如图 2-10 所示的游戏网站。



图 2-9 购物网站采用明度大鲜亮的颜色



图 2-10 游戏网站采用明度低的色彩



色彩的明度包括无彩色的明度和有彩色的明度。在无彩色中，白色明度最高，黑色明度最低，白色和黑色之间是一个从亮到暗的灰色系列；在有彩色中，任何一种纯度色都有着自己的明度特征，如黄色明度最高，紫色明度最低。

2.2.2　色相

色相指的是色彩的名称。色相是色彩最基本的特征，是一种色彩区别于另一种色彩的最主要的因素。如紫色、绿色、黄色等都代表了不同的色相。同一色相的色彩，调整一下亮度或者纯度很容易搭配，如深绿、暗绿、草绿。

最初的基本色相为：红、橙、黄、绿、蓝、紫。在各色中间插入一两个中间色，其头尾色相，按光谱顺序为：红、橙红、黄橙、黄、黄绿、绿、绿蓝、蓝绿、蓝、蓝紫、紫、红紫——12 个基本色相，如图 2-11 所示。

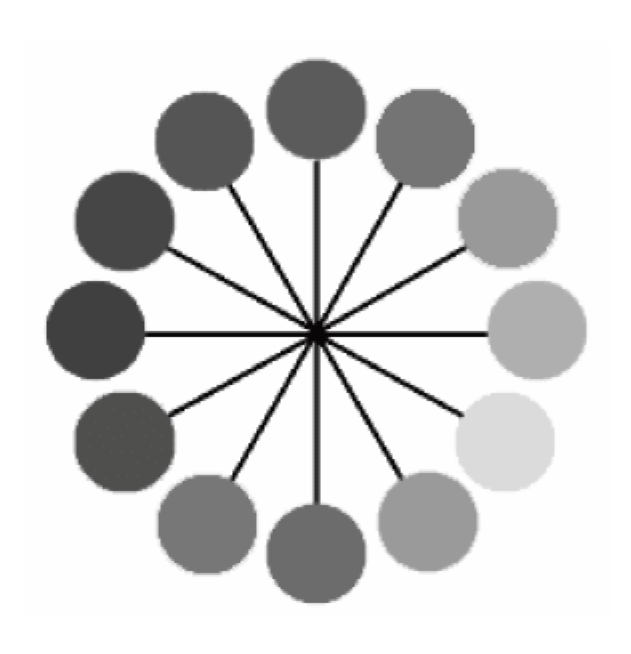


图 2-11　12 个基本色相

这 12 个色相的色调变化，在光谱色感上是均匀的。如果进一步再找出其中间色，便可以得到 24 个色相。如果再把光谱的红、橙、黄、绿、蓝、紫诸色带圈起来，在红和紫之间插入半幅，构成环形的色相关系，便称为色相环。基本色相间取中间色，即得 12 色相环。再进一步便是 24 色相环。在色相环的圆圈里，各彩调按不同角度排列，则 12 色相环每一色相间距为 30º。24 色相环每一色相间距为 15º。

按照色彩在色相环上的位置所成的角度，可分为同种色相、类似色、邻近色、分离补色、对比色、互补色。

2.2.3　纯度

纯度表示色彩的鲜浊或纯净程度，纯度是表明一种颜色中是否含有白或黑的成分，也称饱和度。可见光谱的各种单色光是最纯的颜色，为极限纯度。当一种颜色掺入黑、白、灰或其他彩色时，纯度就会产生变化。当掺入的颜色达到很大比例时，通过眼睛来看，原来的颜色将失去本来的光彩，而变成掺和的颜色。当然，并不等于说在这种被掺和的颜色里已经不存在原来的色素，只是由于大量地掺入其他色彩而使得原来的色素被同化，人的眼睛已经无法察觉出来了，如图 2-12 所示就是色彩的纯度变化。

不同的色相不但明度不等，纯度也不相等。纯度体现了色彩内向的品格。同一色相，即使纯

度发生了细微的变化，也会立即带来色彩性格的变化。有了纯度的变化，才使世界上有如此丰富的色彩。如图 2-13 所示纯度高的网页画面非常鲜活明快，如图 2-14 所示较低的纯度则显得灰暗朦胧。

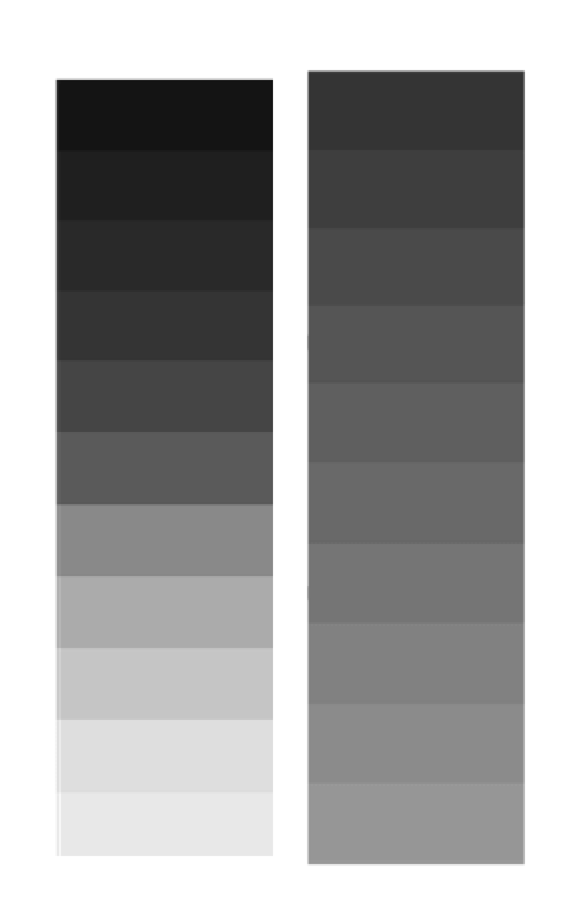


图 2-12　色彩的纯度变化



图 2-13　纯度高的网页鲜活明快



图 2-14　纯度较低的网页显得灰暗朦胧



2.3　色彩对比

在一定条件下，不同色彩之间的对比会有不同的效果。在不同的环境下，多色彩给人一种印象，单一色彩给人另一种印象。各种纯色的对比会产生鲜明的色彩效果，很容易给人带来视觉与心理的满足。

2.3.1　明度对比

明度对比是指因色彩之间明暗程度的差别而形成的对比。明度对比在视觉上对色彩层次和空间关系影响较大，如柠檬黄的明度高，蓝紫色的明度低，橙色和绿色属中明度，红色与蓝色属中低明度，如图 2-15 所示就是色彩的明度对比。

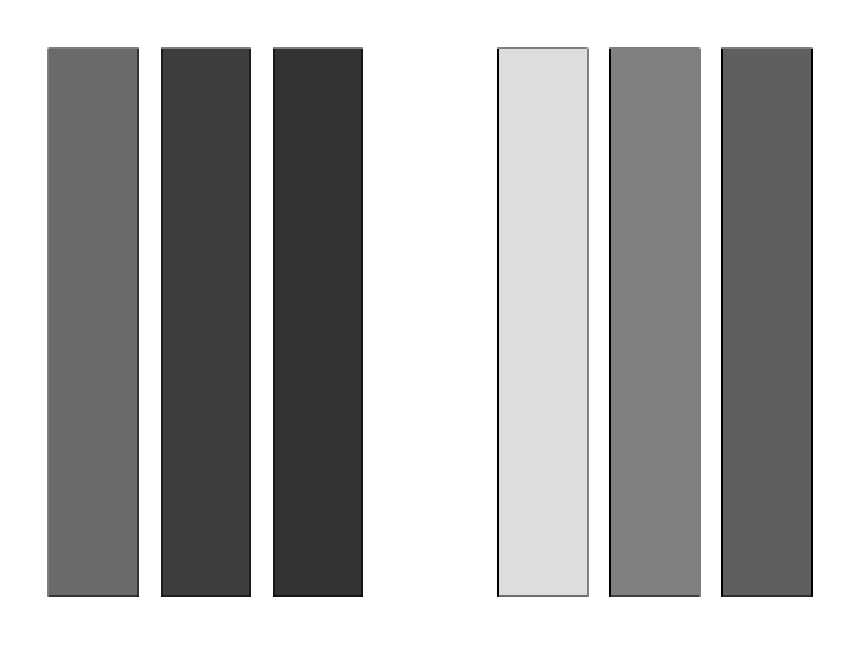


图 2-15　色彩的明度对比

明度对比较强时光感强，形象的清晰程度高、锐利，不容易出现误差，如图 2-16 所示就是明度对比强的网页。明度对比弱时，则显得柔和静寂、柔软、单薄、晦暗、形象不易看清，如图 2-17 所示。

对色彩应用来说，明度对比的正确与否，是决定配色的光感、明快感、清晰感以及心理作用的关键。历来的色彩搭配都重视黑、白、灰的训练。因此在配色中，要重视无彩色的明度对比的研究，更要重视有彩色之间的明度对比的研究，注意检查色彩的明度对比及其效果。



图 2-16　明度对比强的网页



图 2-17　明度对比弱的网页

2.3.2　色相对比

色相对比是指因色相之间的差别形成的对比。如图 2-18 所示就是色相对比。当主色相确定后，必须考虑其他色彩与主色相是什么关系，要表现什么内容或效果等，这样才能增强其表现力。不同色相对比取得的效果有所不同，两色越接近，对比效果越柔和；越接近补色，对比效果越强烈。

黄色在从儿童网站甚至企业网站等都能找到自己的发挥空间，通过结合紫色、蓝色等补色可以得到温暖愉快的效果，如图 2-19 所示。

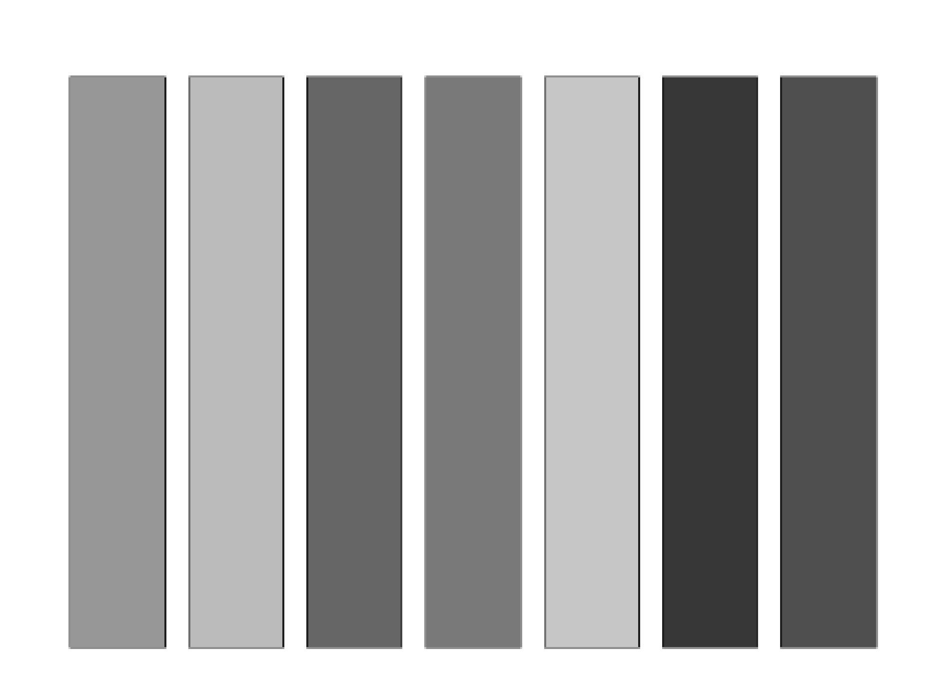


图 2-18　色相对比



图 2-19　黄色、紫色补色对比

在色相环上，红、黄、蓝是不能由其他颜色混合出来的原色，而三原色之间如按一定的比例混合即可得到色相环上其他全部色。红、黄、蓝表现出最强烈的色相特征，是色相对比的极端。蓝色与橙色明暗对比居中，冷暖对比最强，活跃而生动，如图 2-20 所示。





图 2-20　蓝色、橙色补色对比

2.3.3　纯度对比

纯度对比是指因不同色彩之间纯度的差别而形成的对比，如图 2-21 所示。色彩纯度可大致分为高纯度、中纯度、低纯度 3 种。未经调和过的原色纯度是最高的，而中间色多属于中纯度的色彩，复色其本身纯度偏低而属于低纯度的色彩范围。纯度的对比会使色彩的效果更明确肯定。

例如，一个鲜艳的红色与一个含灰的红色并置在一起，能比较出它们在鲜浊上的差异，如图 2-22 所示。

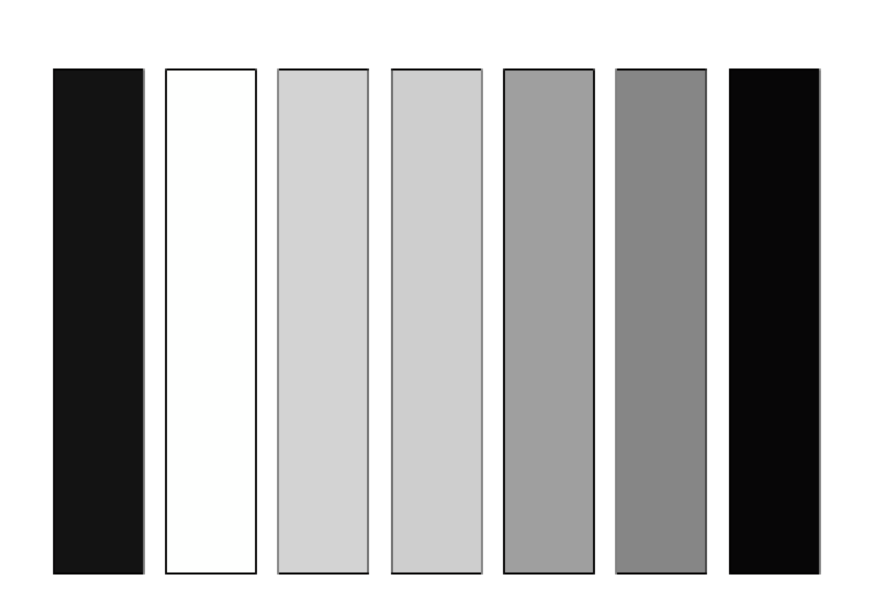


图 2-21　纯度对比



图 2-22　纯度对比的网页

2.3.4　色彩的面积对比

面积对比是指页面中各种色彩在面积上多与少、大与小的差别，影响到页面主次关系。同一种色彩，面积越大，明度、纯度越强；面积越小，明度、纯度越低。面积大的时候，亮的色显得更轻，暗的色显得更重，这种现象称为色彩的面积效果。

如图 2-23 所示色彩的面积对比，不同的面积对比使色彩显示出不同的强度，产生不同的色彩对比效果。

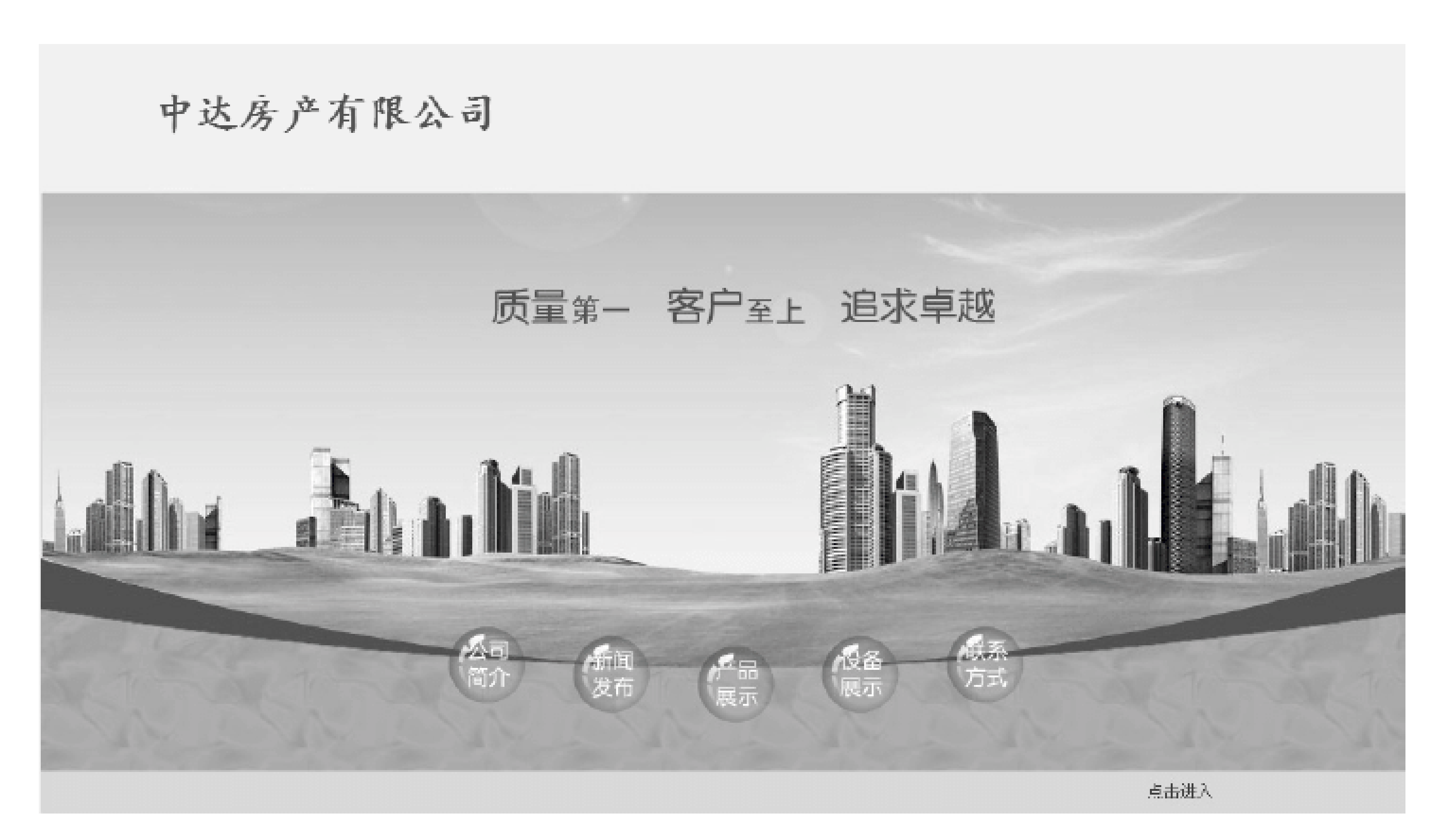


图 2-23　色彩的面积对比

2.3.5　色彩的冷暖对比

冷暖对比是指因不同色彩之间的冷暖差别形成的对比。色彩分为冷、暖两大色系，以红、橙、黄为暖色系，蓝、绿、紫则代表着冷色系，两者基本上互为补色关系。另外，色彩的冷暖对比还受明度与纯度的影响，白色反射高而感觉冷，黑色吸收率高而感觉暖。

- 暖色：如图 2-24 中的黄色、橙色、红色、紫色等属于暖色系列。暖色与黑色调和可以达到很好的效果。暖色一般应用于购物类网站、儿童类网站等，用以体现商品的琳琅满目，儿童类网站的活泼、温馨等效果。
- 冷色：如图 2-25 中的绿色、蓝色、蓝紫色等属于冷色系列。冷色与白色调和可以达到一种很好的效果。冷色一般应用于一些高科技网站，主要表达严肃、稳重等效果。

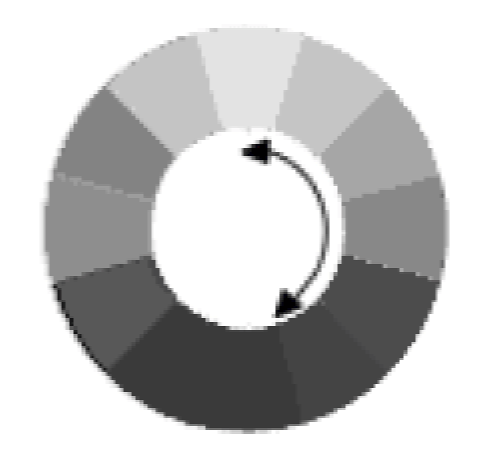


图 2-24　暖色

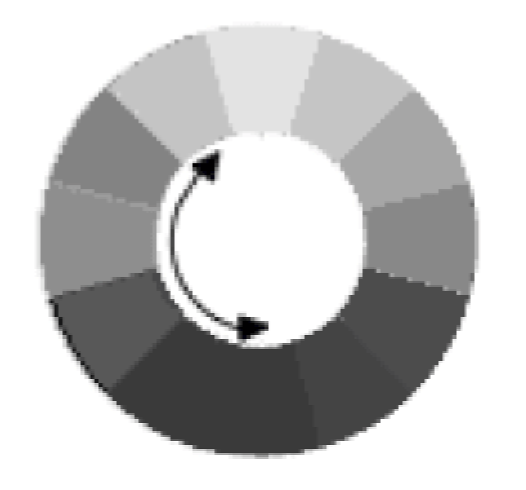


图 2-25　冷色



运用冷暖色的对比可以较好地处理色彩的主从关系，即页面主要表现部分可加强色彩的冷暖对比，次要部分和衬托部分的色彩对比可适度减弱，如图 2-26 所示。



图 2-26　主要部分加强色彩的冷暖对比

2.4　各种色彩搭配

千万年来的生活实践，人类由鲜血的红色、植物的绿色、稻麦的黄色、海洋的蓝色等各种自然色彩中形成了一系列共同的印象，使人们对色彩赋予了特别的象征意义。

2.4.1　红色色彩搭配

红色的色感温暖，性格刚烈而外向，是一种对人刺激性很强的颜色。红色容易引起人的注意，也容易使人兴奋、激动、紧张、冲动，还是一种容易造成人视觉疲劳的颜色。在众多颜色里，红色是最鲜明生动的、最热烈的颜色。因此，红色也是代表热情的情感之色。鲜明红色极容易吸引人们的目光，如图 2-27 所示是以红色为主的网页。

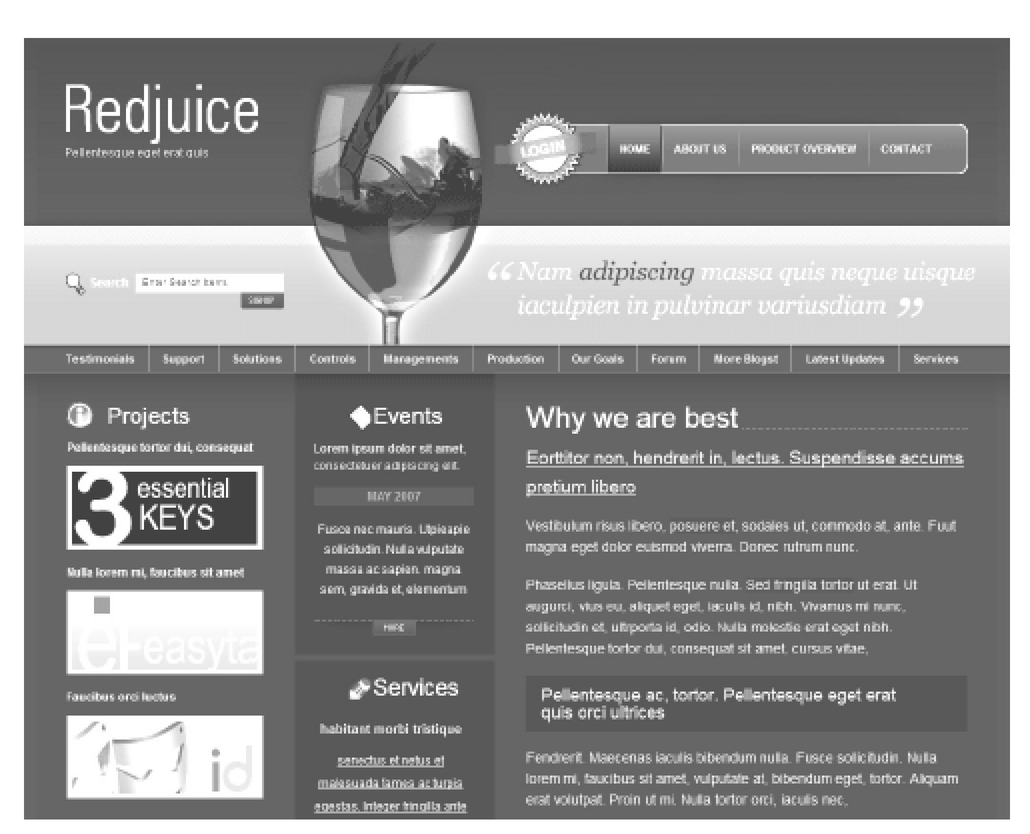


图 2-27　红色为主的网页

在网页颜色的应用中，根据网页主题内容的需求，纯粹使用红色为主色调的网站相对较少，多用于辅助色、点睛色，达到陪衬、醒目的效果。这类颜色的组合比较容易使人提升兴奋度，红色特性明显，这一醒目的特殊属性，被广泛地应用于节庆、食品、时尚休闲、化妆品和服装等类型的网站，容易营造出娇媚、诱惑、艳丽等气氛。

2.4.2 黄色色彩搭配

黄色是阳光的色彩，具有活泼与轻快的特点，给人十分年轻的感觉，象征光明、希望、高贵、愉快。它的亮度最高，和其他颜色配合很活泼，有温暖感。黄色也代表着土地、象征着权力，并且还具有神秘的宗教色彩，如图 2-28 就是使用黄色为主的网页。

浅黄色系明朗、愉快、希望、发展，它的雅致，清爽属性，较适合用于女性及化妆品类网站。中黄色有崇高、尊贵、辉煌、注意、扩张的心理感受。深黄色给人高贵、温和、稳重的心理感受。



图 2-28　黄色为主的网页

2.4.3 蓝色色彩搭配

由于蓝色给人以沉稳的感觉，且具有智慧、准确的意象，在商业设计中强调科技、效率的商品或企业形象，大多选用蓝色当标准色、企业色，如计算机、汽车、影印机、摄影器材等。另外，蓝色也代表忧郁和浪漫，这个意象也常运用在文学作品或感性诉求的商业设计中，如图 2-29 就是使用蓝色为主的网页。





图 2-29　蓝色为主的网页

2.4.4　绿色色彩搭配

在商业设计中，绿色所传达的是清爽、理想、希望、生长的意象，符合服务业、卫生保健业、教育行业、农业的要求。在工厂中，为了避免操作时眼睛疲劳，许多机械也是采用绿色；一般的医疗机构场所，也常采用绿色来做空间色彩规划，如图 2-30 就是使用绿色为主的网页。



图 2-30　绿色为主的网页

2.4.5　紫色色彩搭配

由于具有强烈的女性化性格，在商业设计用色中，紫色受到相当的限制，除了和女性有关的商品或企业形象外，其他类的设计不常采用为主色，如图 2-31 就是使用紫色为主的网页。



图 2-31 紫色为主的网页

2.4.6 橙色色彩搭配

橙色具有轻快、欢欣、收获、温馨、时尚的效果，是快乐、喜悦、能量的色彩。在整个色谱里，橙色具有兴奋度，是最耀眼的色彩。给人以华贵而温暖，兴奋而热烈的感觉，也是令人振奋的颜色，具有健康、富有活力、勇敢自由等象征意义。橙色在空气中的穿透力仅次于红色，也是容易造成视觉疲劳的颜色。

在网页颜色里，橙色适用于视觉要求较高的时尚网站，属于注目、芳香的颜色，也常被用于味觉较高的食品网站，是容易引起食欲的颜色，如图 2-32 所示就是使用橙色的网页。



图 2-32 橙色为主的网页



2.4.7　白色色彩搭配

在商业设计中白色具有洁白、明快、纯真、清洁的意象，通常需要和其他色彩搭配使用。纯白色给人以寒冷、严峻的感觉，所以在使用纯白色时，都会掺入一些其他的色彩，如象牙白、米白、乳白等。在生活用品和服饰用色上，白色是永远流行的主要色，可以和任何颜色搭配。

2.4.8　黑色色彩搭配

黑色也有很强大的感染力，它能够表现出特有的高贵，且黑色还经常用于表现死亡和神秘。在商业设计中，黑色是许多科技产品的用色，如电视、汽车、摄影机、音响、仪器等。在其他方面，黑色庄严的意象也常用在一些特殊场合的空间设计上。生活用品和服饰设计大多利用黑色来塑造高贵的形象。黑色也是一种流行的主要颜色，适合与多种色彩搭配，如图 2-33 所示就是使用黑色为主的网页。



图 2-33　黑色为主的网页

2.4.9　灰色色彩搭配

在商业设计中，灰色具有柔和、高雅的意象，而且属于中间性格，男女皆能接受，所以灰色也是流行的主要颜色。许多高科技产品，尤其是和金属材料有关的，几乎都采用灰色来传达高级、技术的形象。使用灰色时，大多利用不同层次的变化组合和与其他色彩搭配，才不会过于平淡、沉闷、呆板和僵硬，如图 2-34 所示就是使用灰色为主的网页。



图 2-34　灰色为主的网页

2.5　网页配色技巧

网页配色很重要，网页颜色的搭配好坏与否直接影响到访问者的情绪。好的色彩搭配会给访问者带来很强的视觉冲击力，不好的色彩搭配则会让访问者浮躁不安。下面就来讲述网页色彩搭配的技巧。

2.5.1　背景与文字颜色搭配

文字内容和网页的背景色对比要突出，底色深，文字的颜色就要浅，以深色的背景衬托浅色的内容（文字或图片）；反之，底色淡，文字的颜色就要深些，以浅色的背景衬托深色的内容（文字或图片）。如图 2-35 所示就是背景与文字颜色搭配合理的一个示例。



图 2-35　背景与文字颜色搭配合理

如图 2-36 所示就是网页背景与文字适合的搭配色。



图 2-36　网页背景与文字适合的搭配色

★白色背景★
采用纯黑色的字效果最好。
采用蓝色的字效果也很好。
采用红色的字效果也不错。
采用浅黄色的字效果较差。
采用浅灰色的字效果也差。
采用绿色的字效果也较差。

如图 2-37 所示是白色背景的网页，黑色的文字效果就比较好，灰色的文字效果不是很好。



图 2-37　白色背景的网页

★蓝色背景★
采用纯白色的字效果最好。
采用橘黄色的字效果也好。
采用浅黄色的字效果也好。
采用暗红色的字效果较差。
采用黑色的字效果也较差。
采用紫色的字效果也不好。

如图 2-38 所示蓝色背景的网页，白色的文字效果就比较好，黑色或灰色的文字效果不是很好。



图 2-38　蓝色背景的网页

★黑色背景★
采用纯白色的字效果最好。
采用橘黄色的字效果也好。
采用浅黄色的字效果也好。
采用蓝颜色的字效果较差。
采用暗红色的字效果较差。
采用紫色的字效果也较差。

如图 2-39 所示就是黑色背景的网页，文字采用浅黄色，效果比较好。



图 2-39　黑色背景的网页



2.5.2　使用一种色彩

同种色彩搭配是指首先选定一种色彩，然后调整透明度或饱和度，将色彩变淡或加深，产生新的色彩。这样的页面看起来色彩统一，有层次感，如图 2-40 所示就是使用同一种色彩的示例。



图 2-40　同种色彩搭配

2.5.3　两色搭配是用色的基础

色彩搭配就是色彩之间的相互衬托和相互作用，两色搭配是用色的基础。那么怎样选择两色搭配呢？

1．选择相邻两色搭配

如图 2-41 所示就是相邻的两种色，相邻色的配色技巧如下。

- 一种颜色纯度比较高的时候，另一种颜色选择纯度低或明度低的。当你调节了颜色相互作用的力量，色彩之间有主次关系搭配效果自然就和谐了，如图 2-42 所示就是相邻色搭配的网页。
- 可以将选定的同一色相，仅仅调整它的明度或纯度值，得到另一色彩后，将两者搭配。

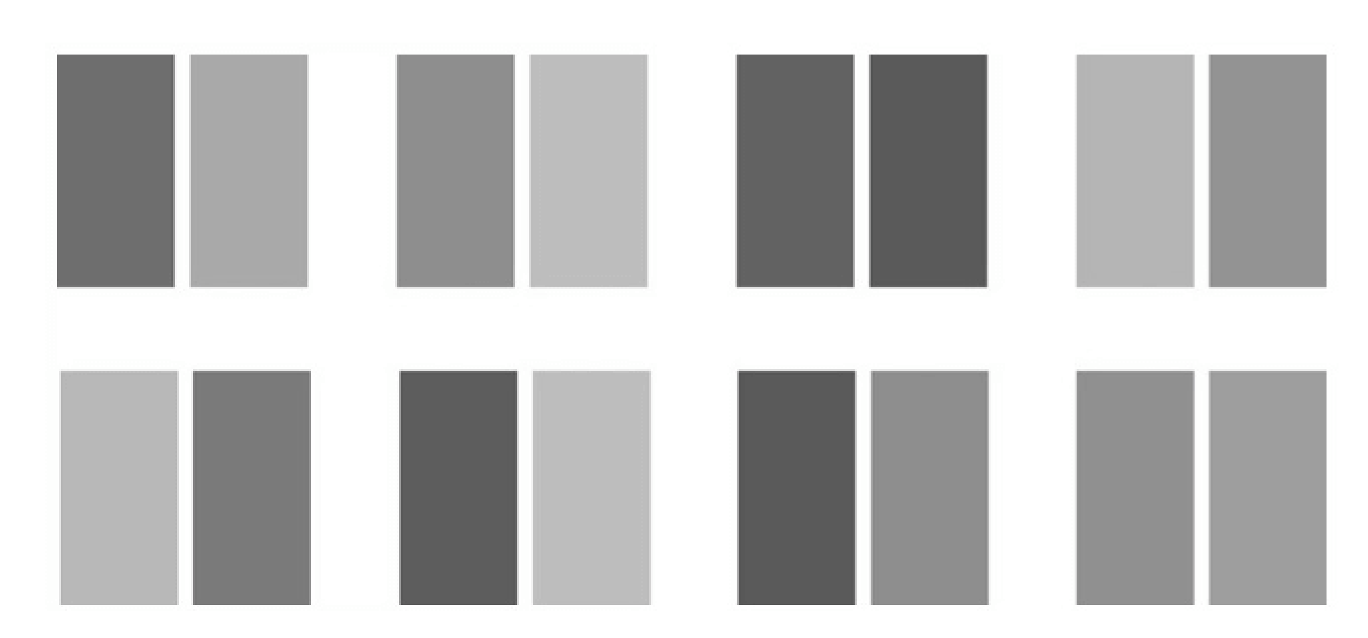


图 2-41　相邻的两种色



图 2-42 相邻色搭配的网页

2．选择对比色搭配

如图 2-43 所示就是对比色。对比色搭配的网页中，不同的区域要有区别，可适当调整其中一种颜色的明度或饱和度，如图 2-44 所示就是对比色搭配的网页。

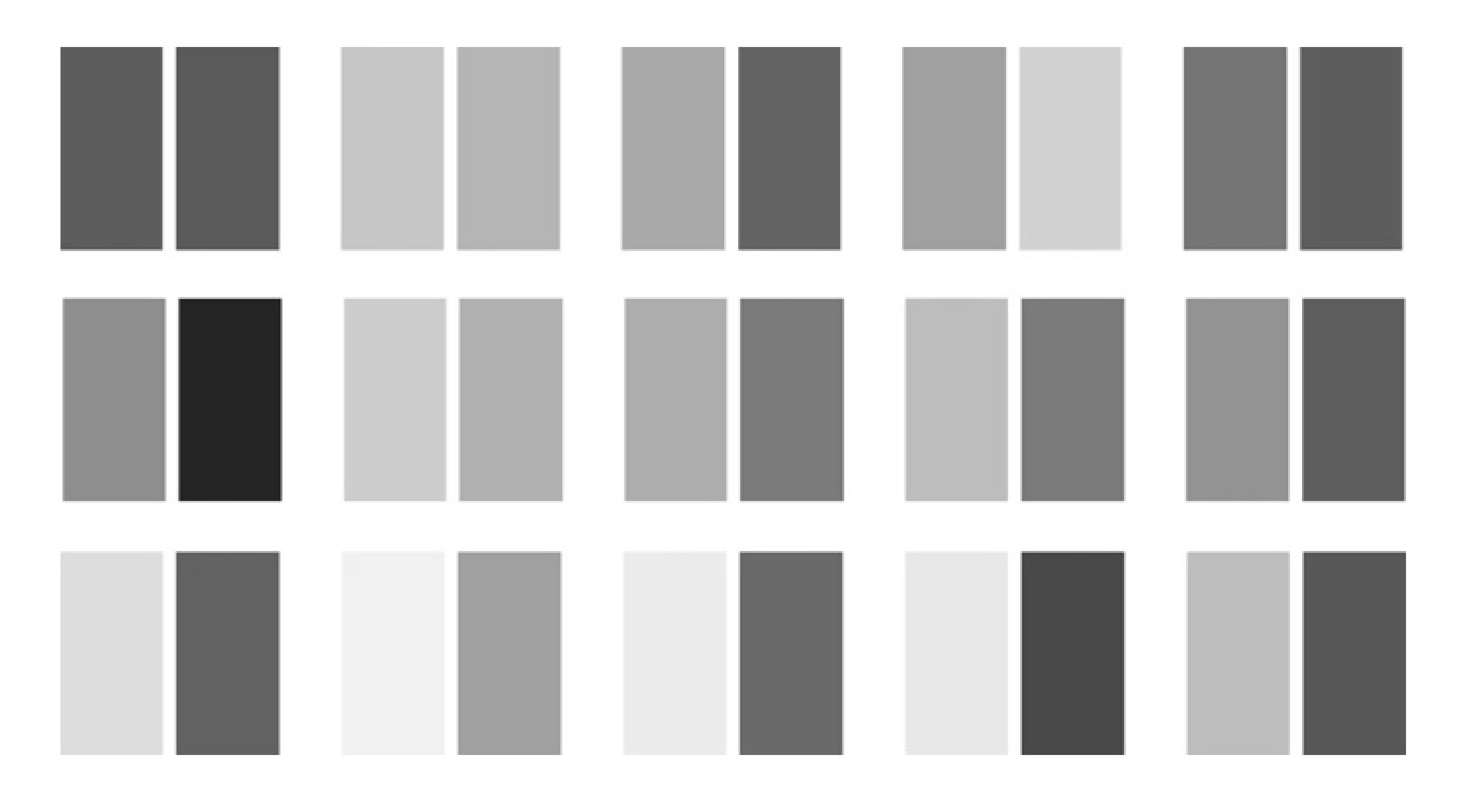


图 2-43 对比色





图 2-44　对比色搭配的网页

2.5.4　色彩的数量

一般初学者在设计网页时往往使用多种颜色，使网页变得很“花”，缺乏统一和协调，表面上看起来很花哨，但缺乏内在的美感。事实上，网站用色并不是越多越好，一般控制在三种色彩以内，通过调整色彩的各种属性来产生变化。只要控制在不超出三种色相的范围即可，设计用色是越少越好，如图 2-45 所示就是色彩的数量不超过三种。



图 2-45　色彩的数量不超过三种

第 3 章　快速掌握 Dreamweaver 设计基本网页



本章导读

Dreamweaver CC 包含了一个崭新、高效的页面，性能也得到了改进。此外，还包含了众多新增功能，改善了软件的易用性，用户无论使用设计视图还是代码视图都可以方便地创建网页。本章主要讲述 Dreamweaver CC 界面，创建本地站点、管理站点，在网页中输入文本以及插入其他网页文本元素。通过本章的学习，可以初步了解认识 Dreamweaver CC。

- Dreamweaver CC 的工作界面
- 掌握创建与管理站点
- 掌握在网页中插入文本
- 掌握插入其他文本元素

实例展示



插入普通文本



创建项目列表效果





插入时间效果



创建基本文本网页

3.1　Dreamweaver CC 简述

近年来，随着网络信息技术的广泛应用，互联网正逐步改变着人们的生活和工作方式。越来越多的个人、企业纷纷建立自己的网站，利用网站来宣传和推广自己。制作网页的软件也很多，Adobe 公司的 Dreamweaver 无疑是其中使用最为广泛的一个，它以强大的功能和友好的操作界面受到了广大网页设计者的欢迎，成为设计者制作网页的首选软件。

Dreamweaver CC 官方中文绿色版是世界上最优秀的可视化网页设计工具之一，最直观的感受是这次更新增强了 CSS 可视化编辑功能，而且原来的 Adobe Dreamweaver CS6 中出现的选取代码不精准的问题也解决了。Adobe Dreamweaver CC 最大的更新莫过于 Edge Web Fonts 和 Edge Animate 整合，支持 CSS3、CSS 可视化设计增强和拖动 jQuery UI Widget。

Dreamweaver CC 新增了更加友善直观的视觉化 CSS 编辑工具，让 Web 开发者更快速地生成简洁的 CSS 代码；创新的 jQuery UI Widget、Edge Web Fonts 让文字更加鲜明、CSS3 转换、jQuery 和 jQuery Mobile 支持以及对 HTML5 更完善的支持等。Dreamweaver CC 简体中文版是更加快速理想的 Web 开发工具。

3.2 Dreamweaver CC 的工作界面

Dreamweaver CC 是集网页制作和网站管理于一身的“所见即所得”的网页编辑软件，它以强大的功能和友好的操作界面备受广大网页设计者的欢迎，已经成为网页制作的首选软件，如图 3-1 所示就是 Dreamweaver CC 工作界面。



图 3-1　Dreamweaver CC 工作界面

3.2.1　菜单栏

菜单栏包括“文件（F）”、“编辑（E）”、“查看（V）”、“插入（I）”、“修改（M）”、“格式（O）”、“命令（C）”、“站点（S）”、“窗口（W）”和“帮助（H）”10 个菜单，如图 3-2 所示。

文件(F)　编辑(E)　查看(V)　插入(I)　修改(M)　格式(O)　命令(C)　站点(S)　窗口(W)　帮助(H)

图 3-2　菜单栏

- “文件”菜单：用来管理文件，包括创建和保存文件、导入与导出文件、浏览和打印文件等。
- “编辑”菜单：用来编辑文本，包括撤销与恢复、复制与粘贴、查找与替换、参数设置和快捷键设置等。
- “查看”菜单：用来查看对象，包括代码的查看、网格线与标尺的显示、面板的隐藏和工具栏的显示等。
- “插入”菜单：用来插入网页元素，包括插入图像、多媒体、表格、布局对象、表单、电子邮件链接、日期和 HTML 等。
- “修改”菜单：用来实现对页面元素修改的功能，包括页面属性、CSS 样式、快速标签编辑器、链接、表格、框架、AP 元素与表格的转换、库和模板等。
- “格式”菜单：用来对文本进行操作，包括字体、字形、字号、字体颜色、HTML/CSS 样式、段落格式化、扩展、缩进、列表、文本的对齐方式等。
- “命令”菜单：收集了所有的附加命令项，包括应用记录、编辑命令清单、获得更多命令、扩展管理、清除 HTML/Word HTML、检查拼写和排序表格等。



- “站点”菜单：用来创建与管理站点，包括新建站点、管理站点、上传与存回和查看链接等。
- “窗口”菜单：用来打开与切换所有的面板和窗口，包括插入栏、属性面板、站点窗口和 CSS 面板等。
- “帮助”菜单：内含 Dreamweaver 帮助、Spry 框架帮助、Dreamweaver 支持中心、产品注册和更新等。

3.2.2　插入栏

插入栏有两种显示方式，一种是以菜单方式显示，另一种是以制表符方式显示。插入栏中放置的是制作网页过程中经常用到的对象和工具，通过插入栏可以很方便地插入网页对象，有“常用”插入栏、“结构”插入栏、“表单”插入栏、“媒体”插入栏、“jQuery Mobile”插入栏、“jQuery UI”插入栏、“模板”插入栏和“收藏夹”插入栏等，如图 3-3 所示就是“常用”插入栏。



图 3-3　“常用”插入栏

- Div：可以使用 Div 标签创建 CSS 布局块，并在文档中对它们进行定位。
- HTML5 Video：HTML5 视频元素提供一种将电影或视频嵌入网页中的标准方式。
- 画布：画布元素是动态生成的图形的容器。这些图形是在运行时使用脚本语言（如 JavaScript）创建的。
- 图像：在文档中插入图像和导航栏等，单击右侧的小三角，可以看到其他与图像相关的按钮。
- 表格：建立主页的基本构成元素，即表格。
- Head：用于定义网页文档的头部，它是所有头部元素的容器。
- 脚本：插入脚本。
- Hyperlink：创建超链接。
- 电子邮件链接：创建电子邮件链接，只要指定要链接邮件的文本和邮件地址，就可以自动插入邮件地址发送链接。
- 水平线：在网页中插入水平线。
- 日期：插入当前时间和日期。
- IFRAME：插入 IFRAME 框架。

- 字符：在网页中插入相应的字符符号。

3.2.3 浮动面板

Dreamweaver 中的面板可以自由组合成为面板组。每个面板组都可以展开和折叠，并且可以和其他面板组停靠在一起或取消停靠。面板组还可以停靠到集成的应用程序窗口中，这样能够很容易地访问所需的面板，而不会使工作区变得混乱，如图 3-4 所示。



图 3-4　面板组

3.2.4 属性面板

“属性”面板主要用于查看和更改所选对象的各种属性，每种对象都具有不同的属性。在“属性”面板包括两种选项，一种是 HTML 选项，将默认显示文本的格式、样式和对齐方式等属性，如图 3-5 所示；另一种是 CSS 选项，单击“属性”面板中的 CSS 选项，可以在 CSS 其中设置各种属性，如图 3-6 所示。

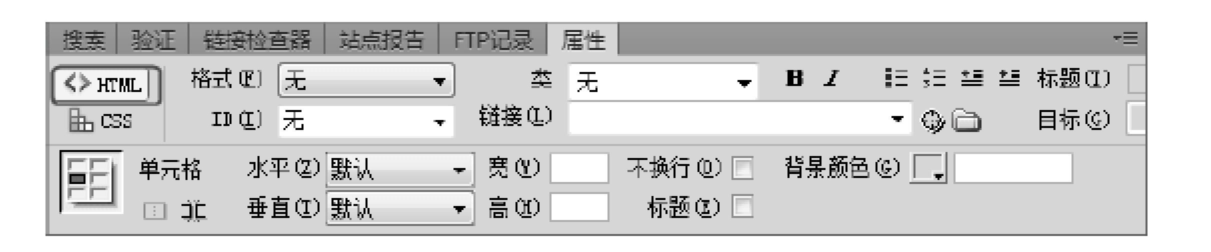


图 3-5　HTML 选项

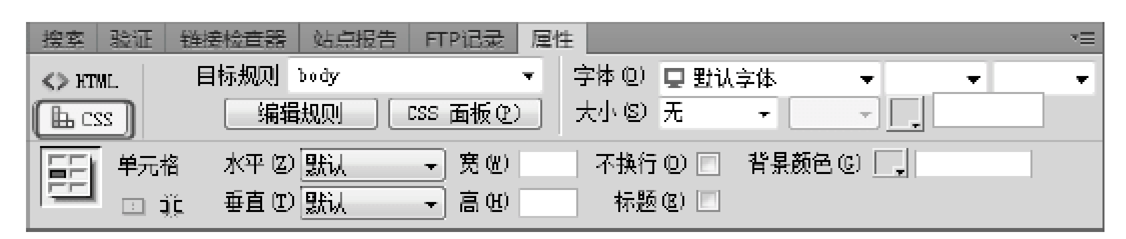


图 3-6　CSS 选项

3.2.5 文档窗口

文档窗口也称文档编辑区，在“设计”视图中，文档窗口中显示的文档近似于在浏览器中显示的情形；在“代码”视图中，显示当前所创建和编辑的 HTML 文档内容；在“拆分”视图中，同时满足了上述两种不同的设计要求，文档窗口如图 3-7 所示。





图 3-7　文档窗口

3.3　创建与管理站点

建立本地站点就是在本地计算机硬盘上建立一个文件夹并用这个文件夹作为站点的根目录，然后将网页以及其他相关的文件，如图片、声音、html 文件存放在该文件夹中。当准备发布站点时，将文件夹中的文件上传到 Web 服务器即可。

3.3.1　小实例——创建本地站点

制作网页之前首先要建立一个本地站点，具体操作步骤如下。

步骤01 执行“站点”|“管理站点”命令，弹出“管理站点”对话框，在对话框中单击“新建站点”按钮，如图 3-8 所示。

步骤02 弹出“站点设置对象 未命名站点 2”对话框，在对话框中“站点”选项卡的“站点名称”文本框中输入名称，如图 3-9 所示。

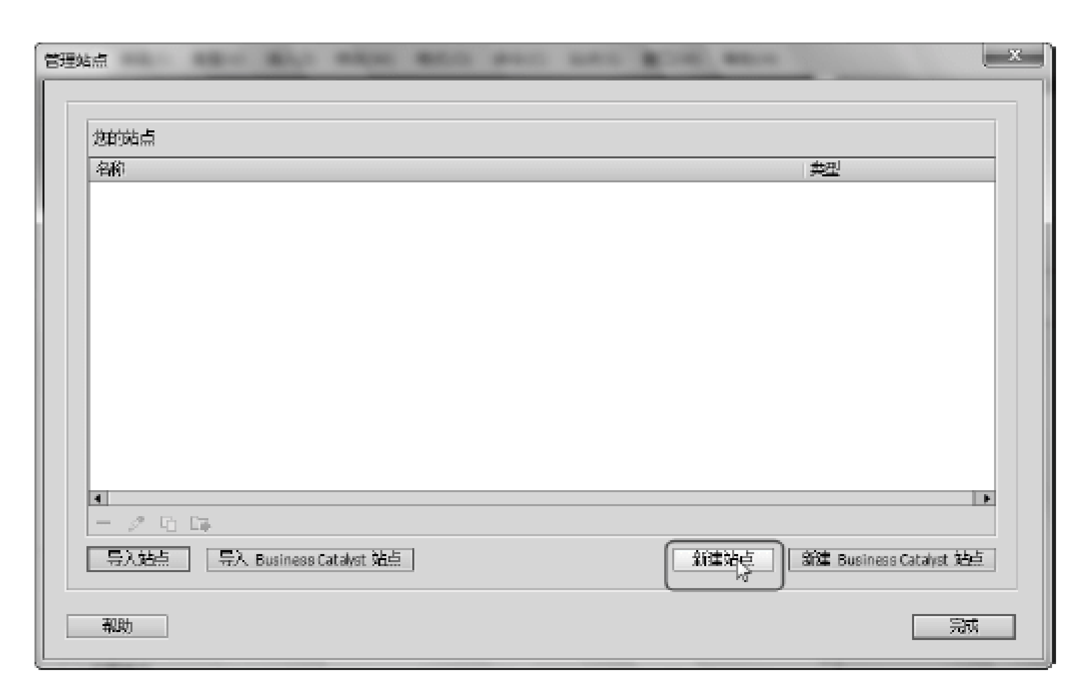



图 3-8　“管理站点”对话框

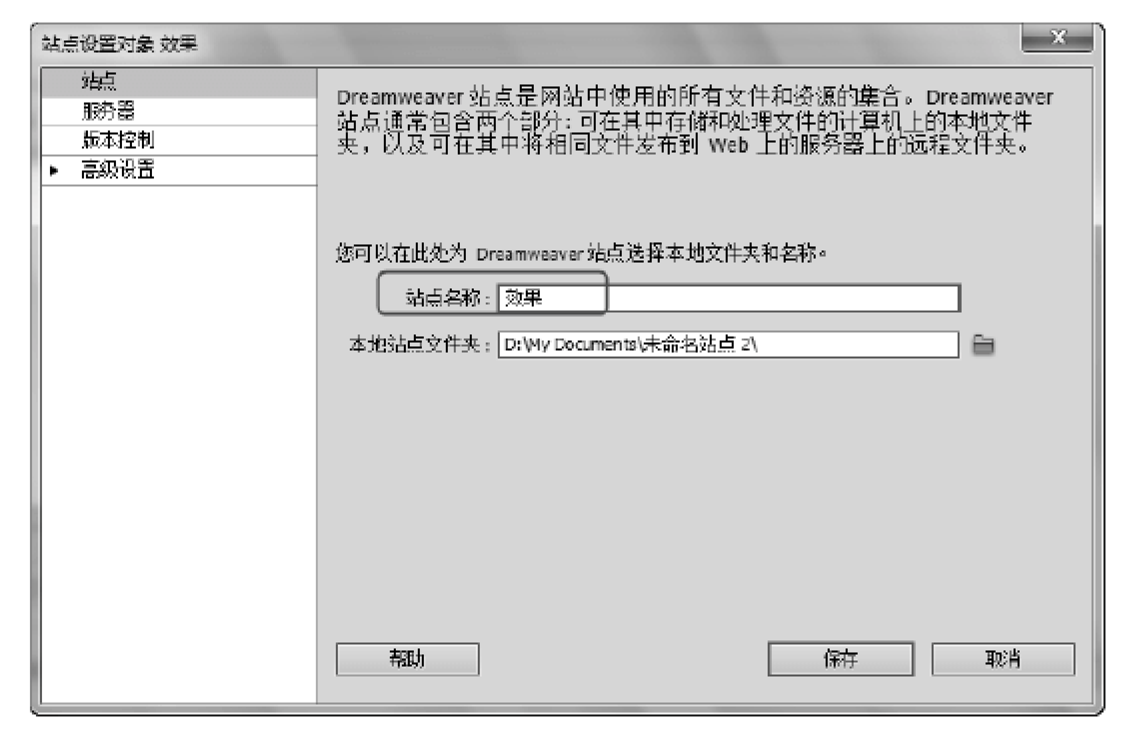


图 3-9　输入站点的名称

★ 高手支招 ★

要制作一个网站，第一步操作都是一样的，就是要创建一个“站点”，这样可以使整个网站的脉络结构清晰地展现在面前，避免了以后再进行纷杂的管理。

步骤03 单击“本地站点文件夹”文本框右边的文件夹按钮，弹出“选择根文件夹”对话框，在对话框中选择相应的位置，如图 3-10 所示。

步骤04 单击“选择文件夹”按钮，选择文件位置，如图 3-11 所示。



图 3-10 “选择根文件夹”对话框

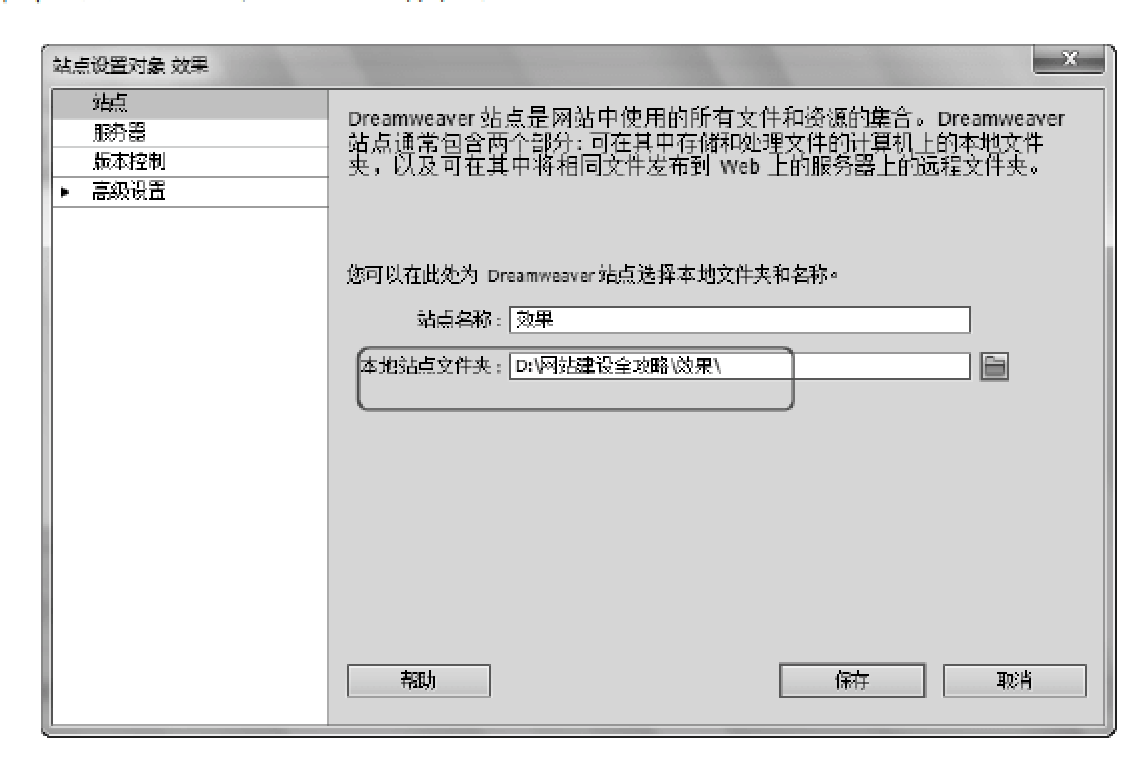


图 3-11 选择文件位置

步骤05 单击“保存”按钮，返回到“管理站点”对话框，对话框中显示了新建的站点，如图 3-12 所示。

步骤06 单击“完成”按钮，在“文件”面板中可以看到创建的站点内的文件，如图 3-13 所示。

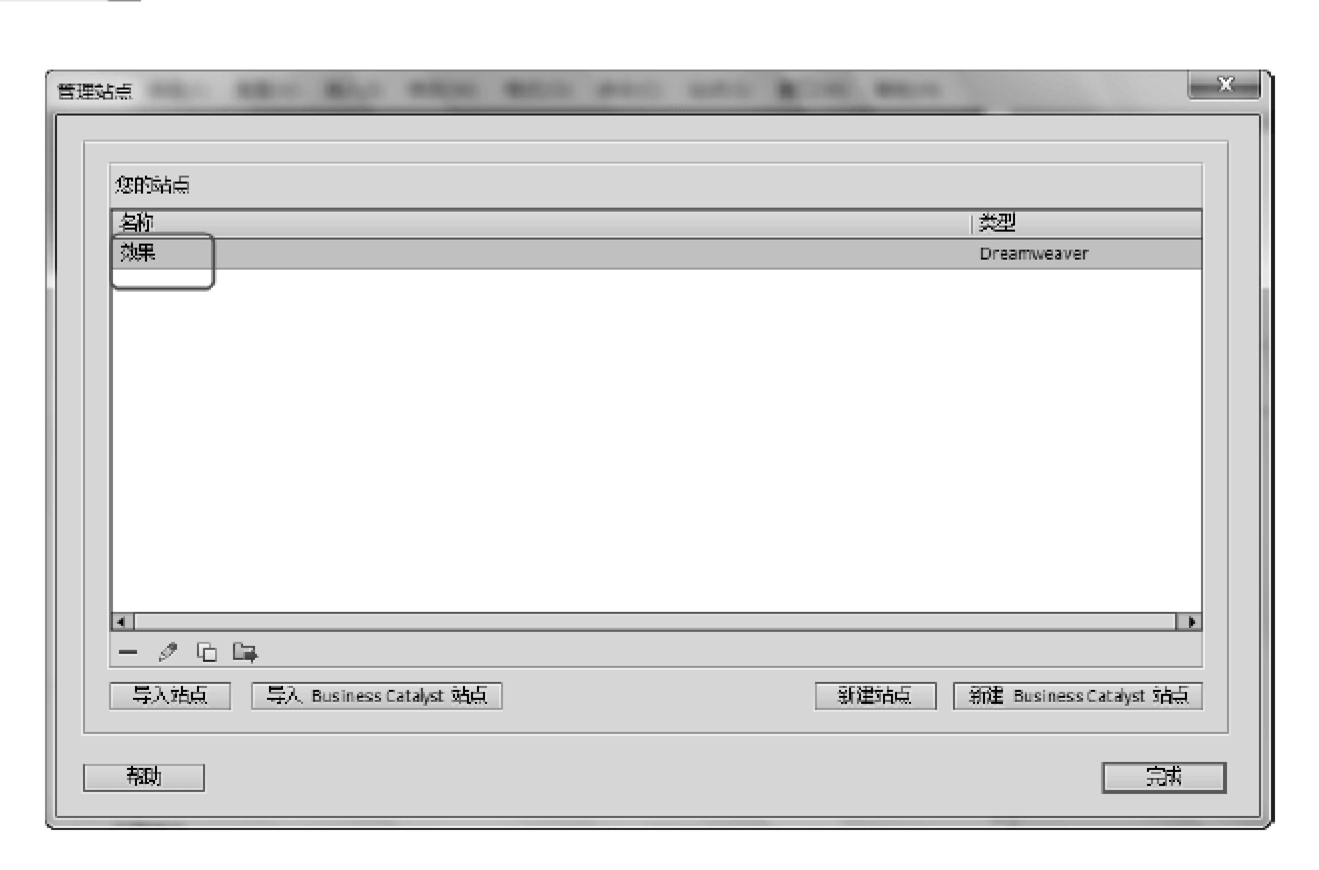


图 3-12 “管理站点”对话框

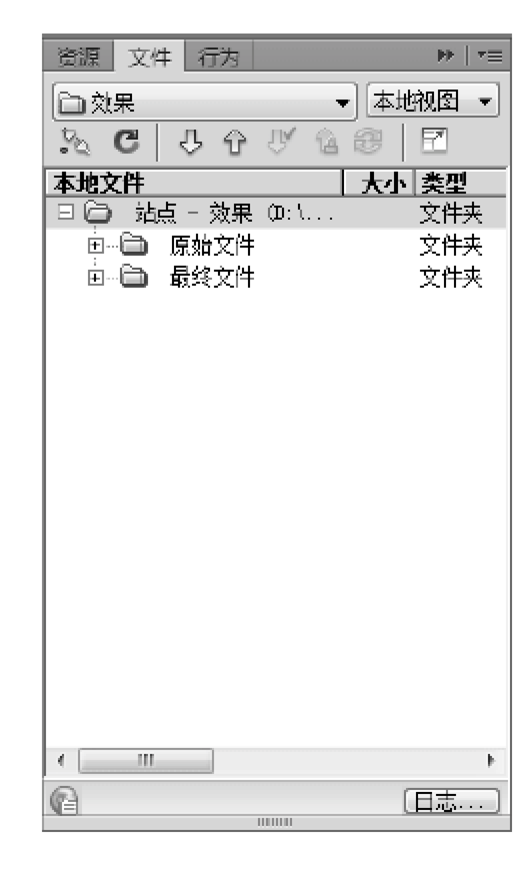


图 3-13 “文件”面板

★ 高手支招 ★

站点定义不好，其结构将会变得混乱，给以后的维护造成很大的困难，大家千万不要小看了它，这些工作在整个网站建设中是相当重要的。

3.3.2 小实例——管理本地站点

在 Dreamweaver CC 中，可以对本地站点进行管理，如打开、编辑、删除和复制站点等。

当运行 Dreamweaver CC 后，系统会自动打开上次退出 Dreamweaver CC 时编辑的站点。

如果想打开另外一个站点，在“文件”面板左边的下拉列表框中将会显示已定义的所有站点，如图 3-14 所示。在下拉列表框中选择需要打开的站点，即可打开已定义的站点。



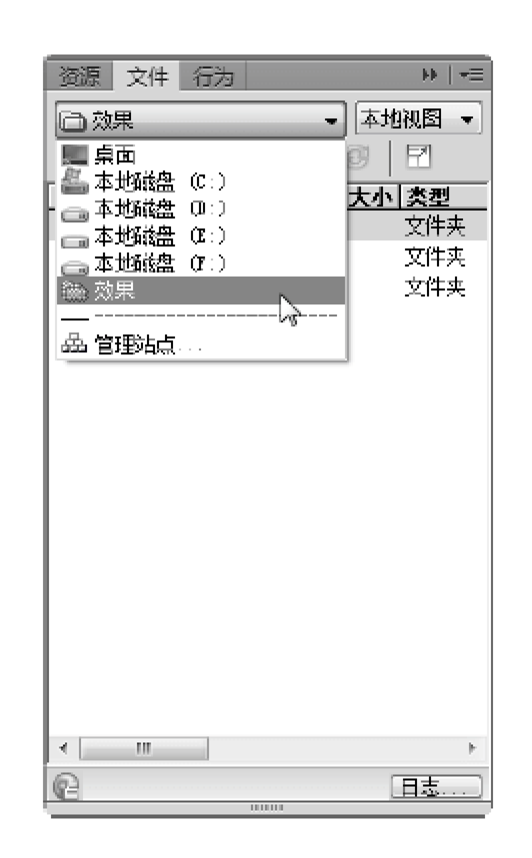


图 3-14　打开站点

创建站点后，可以对站点进行编辑，执行“站点”|“管理站点”命令，弹出“管理站点”对话框，在对话框中单击“编辑当前选定的站点”按钮，如图 3-15 所示。即可弹出“站点设置对象效果”对话框，在“高级设置”选项卡中可以编辑站点的相关信息，如图 3-16 所示。

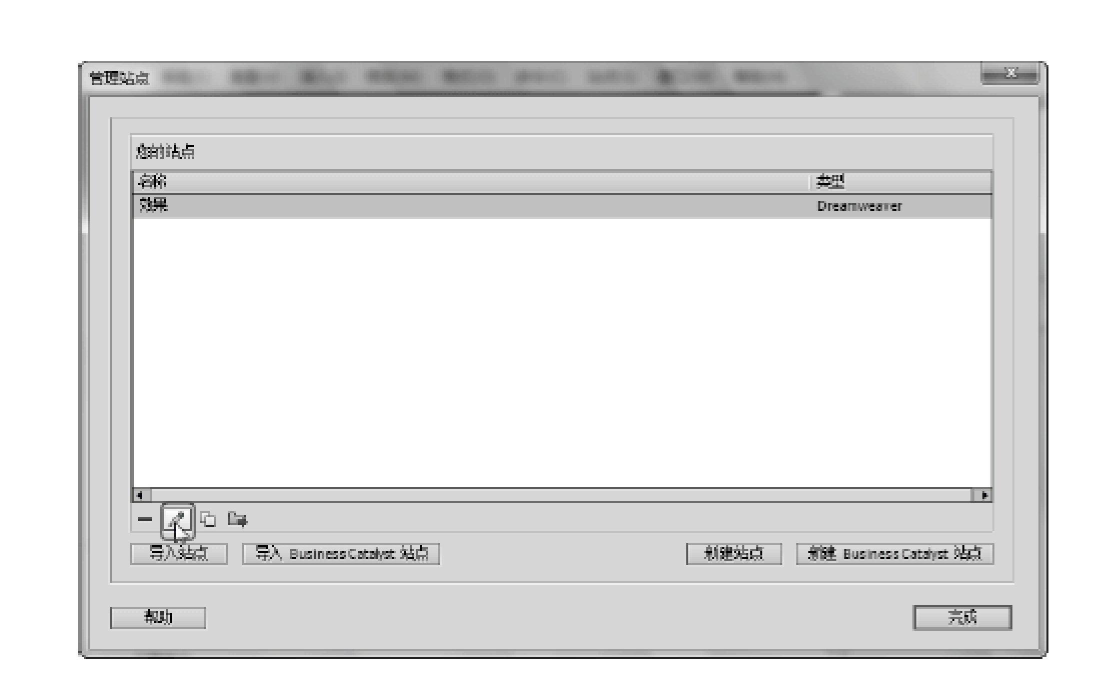


图 3-15　“管理站点”对话框

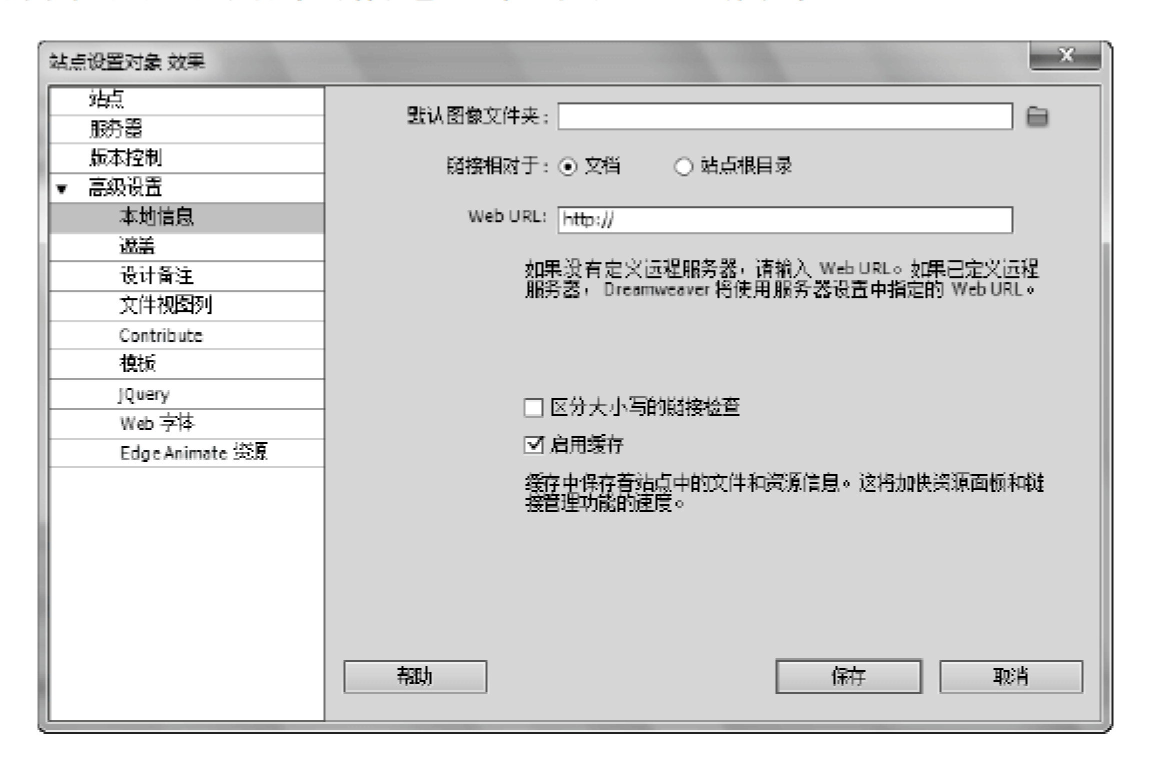


图 3-16　“站点设置对象效果”对话框

★ 知识要点 ★

可以创建多个站点，它们都将显示在“管理站点”窗口左侧的站点列表框中。想要在多个站点中进行切换，只需打开“管理站点”，选中要打开的站点，单击下面的“完成”按钮即可。

编辑完毕后，单击“确定”按钮，返回到“管理站点”对话框，单击“完成”按钮，即可完成站点的编辑。

如果不再需要站点，可以将其从站点列表中删除，执行“站点”|“管理站点”命令，弹出“管理站点”对话框，在对话框内选中要删除的站点，单击“删除当前选定的站点”按钮，如图 3-17 所示。弹出 Dreamweaver 提示对话框，询问用户是否要删除本地站点，如图 3-18 所示。单击“是”按钮，即可将本地站点删除。



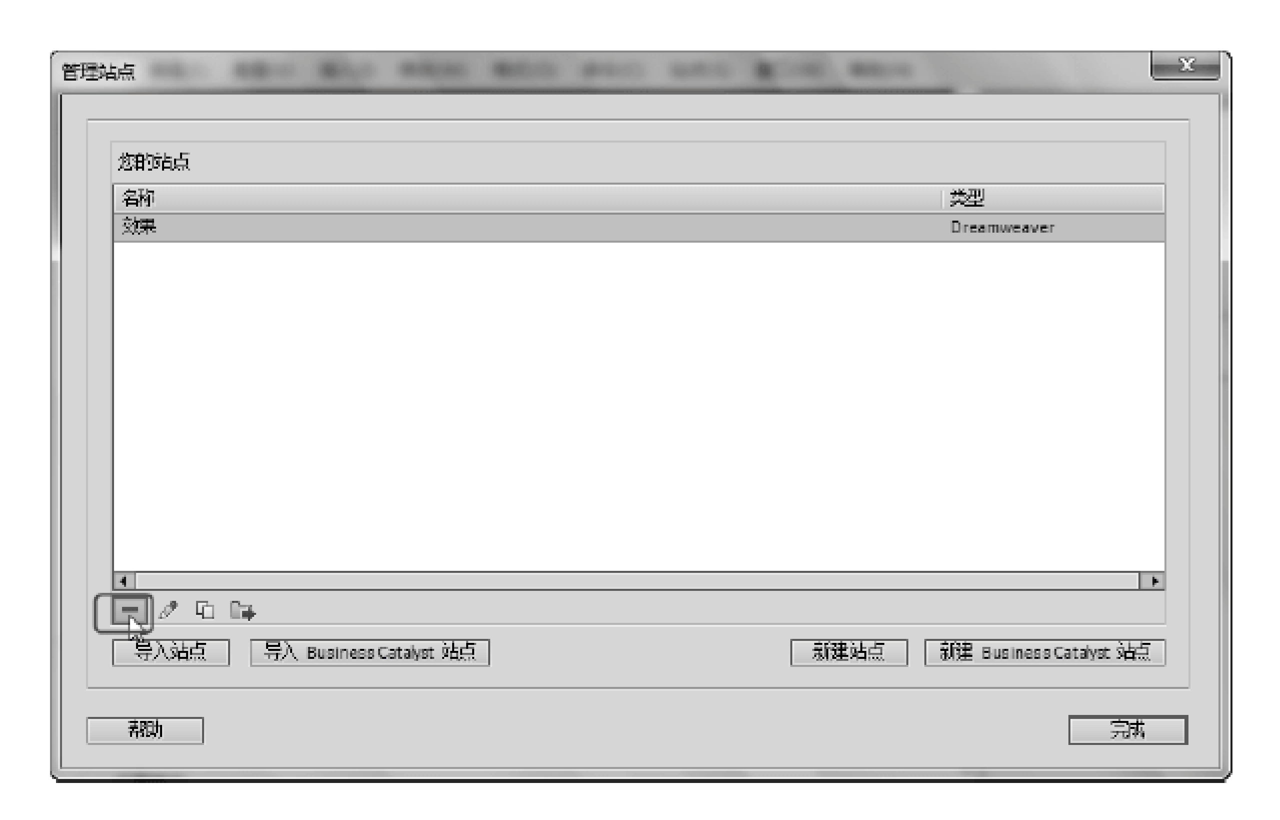


图 3-17 “管理站点”对话框



图 3-18 Dreamweaver 提示对话框

★ 知识要点 ★

该操作实际上只是删除了 Dreamweaver 同该站点之间的关系，但是实际本地站点内容，包括文件夹和文档等，仍然保存在磁盘相应的位置，可以重新创建指向其位置的新站点，重新对其进行管理。

执行“站点”|“管理站点”命令，弹出“管理站点”对话框，在对话框中选中要复制的站点，单击“复制当前选定的站点”按钮，如图 3-19 所示，即可将该站点复制。新复制出的站点名称会出现在“管理站点”对话框的站点列表中，如图 3-20 所示。单击“完成”按钮，完成对站点的复制。

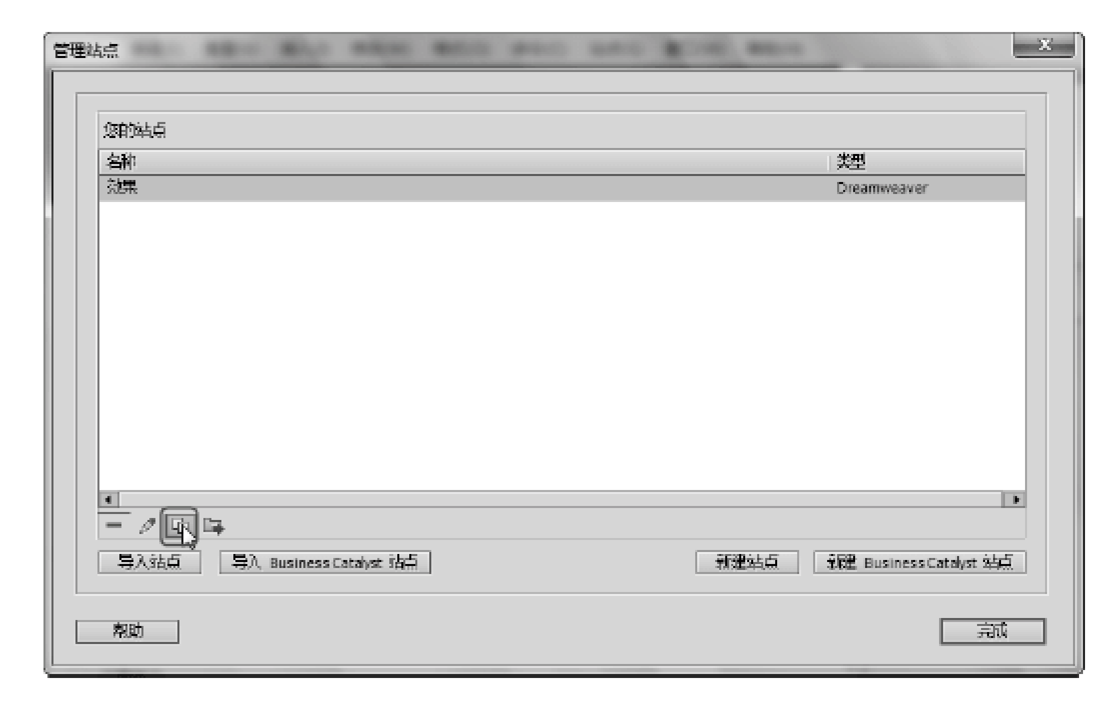


图 3-19 选择“复制当前选定的站点”按钮

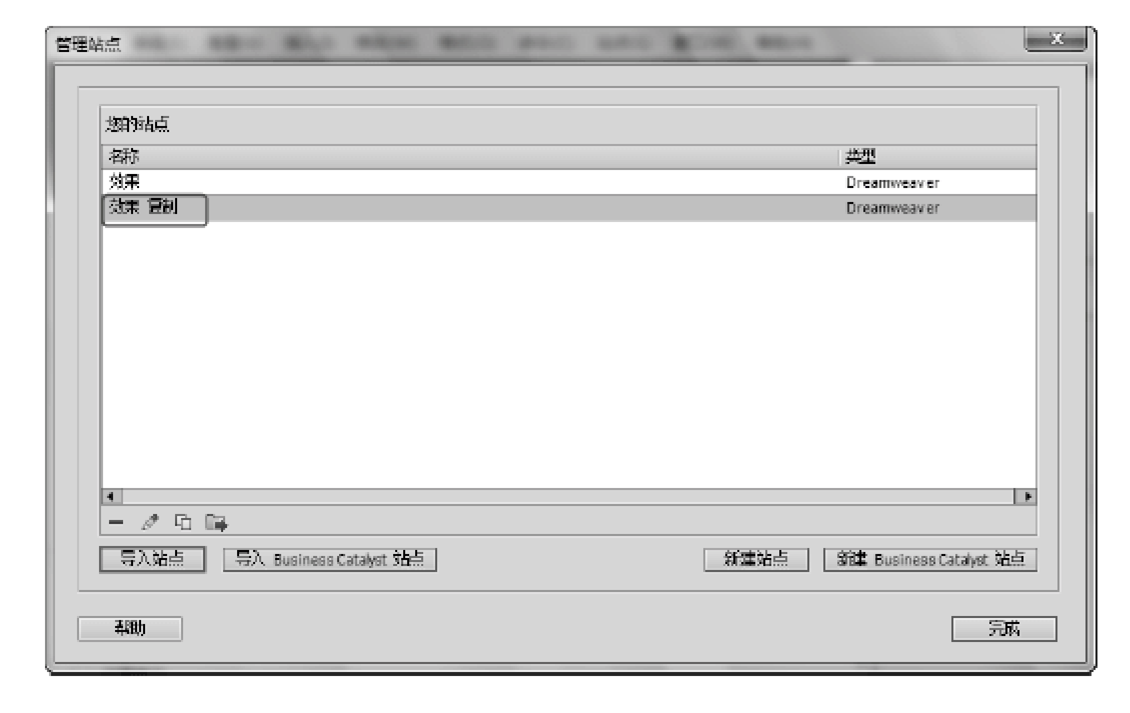


图 3-20 复制站点

3.4 插入文本

在 Dreamweaver 中可以通过直接输入、复制和粘贴的方法将文本插入到文档中。

3.4.1 小实例——插入普通文本

文本是基本的信息载体，是网页中的基本元素，浏览网页时，获取信息最直接、最直观的方式就是通过文本。在 Dreamweaver 中添加文本的方法非常简单，如图 3-21 所示是添加文本后的效果，具体操作步骤如下。



原始文件：原始文件/03/3.4.1/index.htm
最终文件：最终文件/03/3.4.1/index1.htm



图 3-21　添加文本效果

步骤01 打开网页文档，如图 3-22 所示。



图 3-22　打开网页文档

步骤02 将光标置于要输入文本的位置，输入文本，如图 3-23 所示。

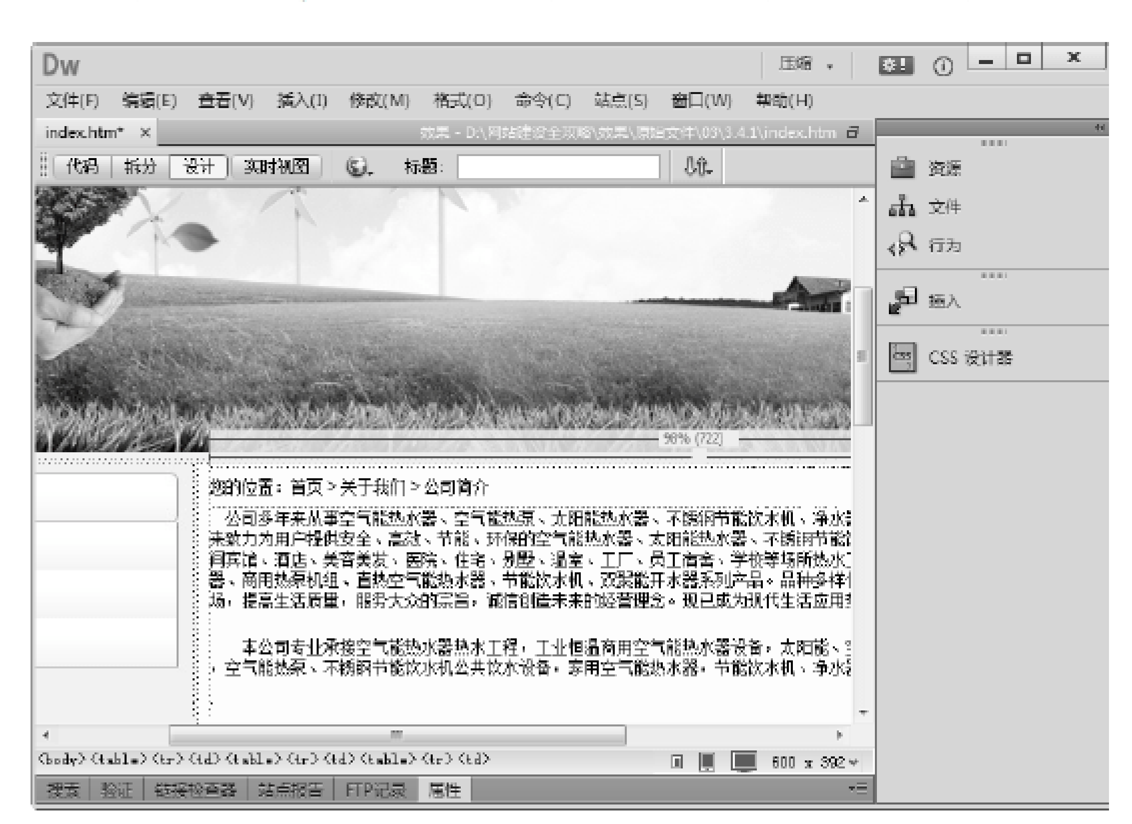


图 3-23　输入文本

步骤03 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 3-21 所示。

★ 高手支招 ★

插入普通文本还有一种方法，先从其他应用程序中复制，然后粘贴到 Dreamweaver 文档窗口中。在添加文本时还要注意根据用户语言的不同，选择不同的文本编码方式，错误的文本编码方式将使中文字显示为乱码。

3.4.2 小实例——设置文本属性

如果网页中的文本样式太单调，会大大降低网页的外观效果，通过对文本格式的设置可使文本变得美观，让网页更具魅力。选中需要设置格式的文本，然后在“属性”面板中可以设置文本的具体属性，效果如图 3-24 所示。



图 3-24 设置文本属性效果

原始文件：原始文件/03/3.4.2/index.htm
最终文件：最终文件/03/3.4.2/index1.htm

步骤01 打开网页文档，选中文字，执行“窗口”|“属性”命令，打开“属性”面板，单击“大小”文本框右边的按钮，在弹出的菜单中选择字体“大小”为“12 像素”，如图 3-25 所示。



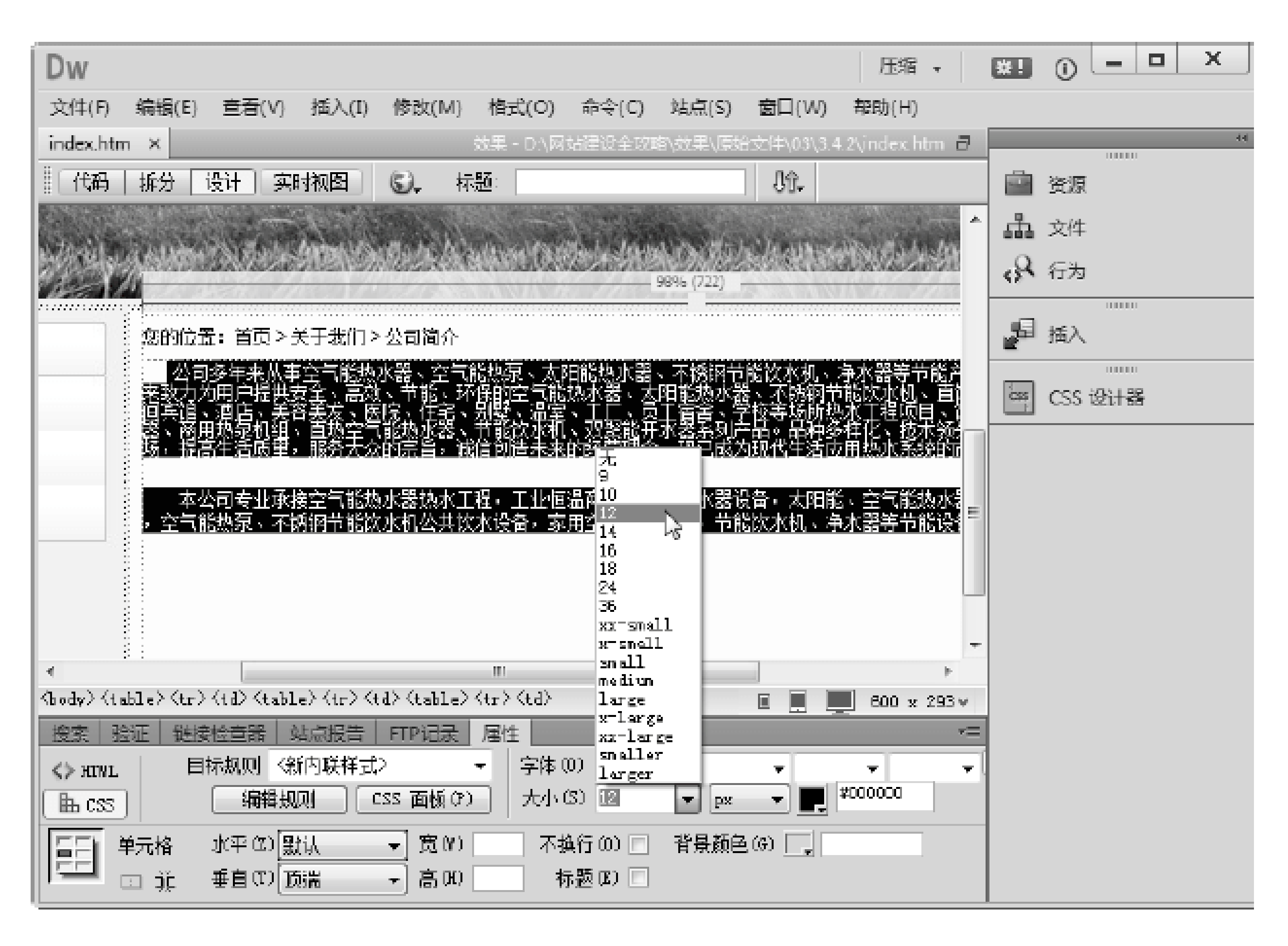


图 3-25　设置文字的大小

步骤02 在“属性”面板的“字体”下拉列表中选择“管理字体”选项，如图 3-26 所示。

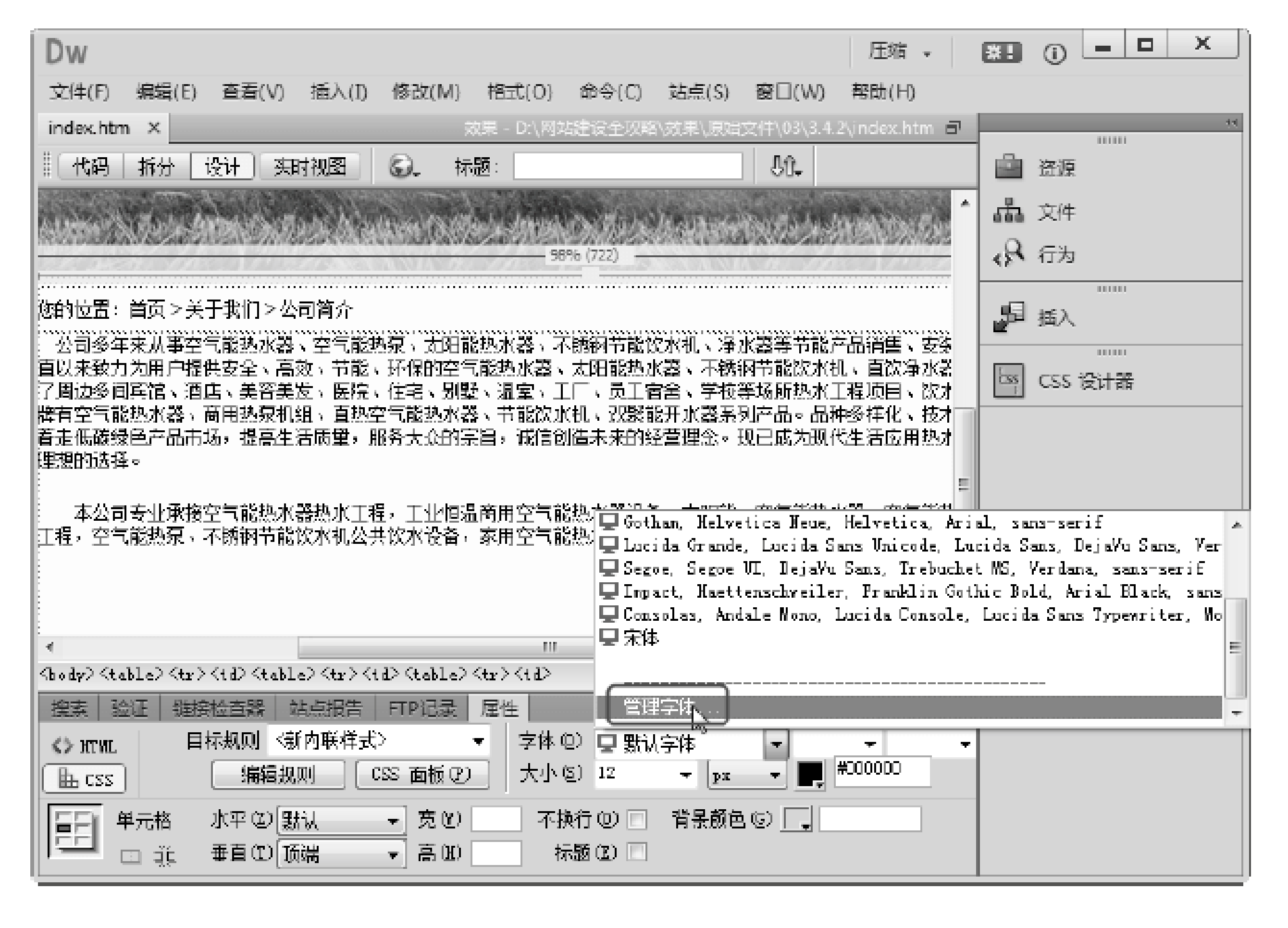


图 3-26　选择字体

步骤03 在对话框中选择“自定义字体堆栈”选项卡，选择“可用字体”选项中选择要添加的字体，单击 << 按钮添加到左侧的“选择的字体：”列表框中，在“字体列表”框中也会显示新添加的字体，如图 3-27 所示。重复以上操作即可添加多种字体，若要取消已添加的字体，可以选中该字体单击 >> 按钮。

步骤04 完成一个字体样式的编辑后，单击 + 按钮可进行下一个样式的编辑。若要删除某个已经编辑的字体样式，可选中该样式后单击 − 按钮。

步骤05 完成字体样式的编辑后，单击“完成”按钮并关闭该对话框。在文档中可以看到文字应用的字体样式，如图 3-28 所示。



图 3-27 “管理字体”对话框

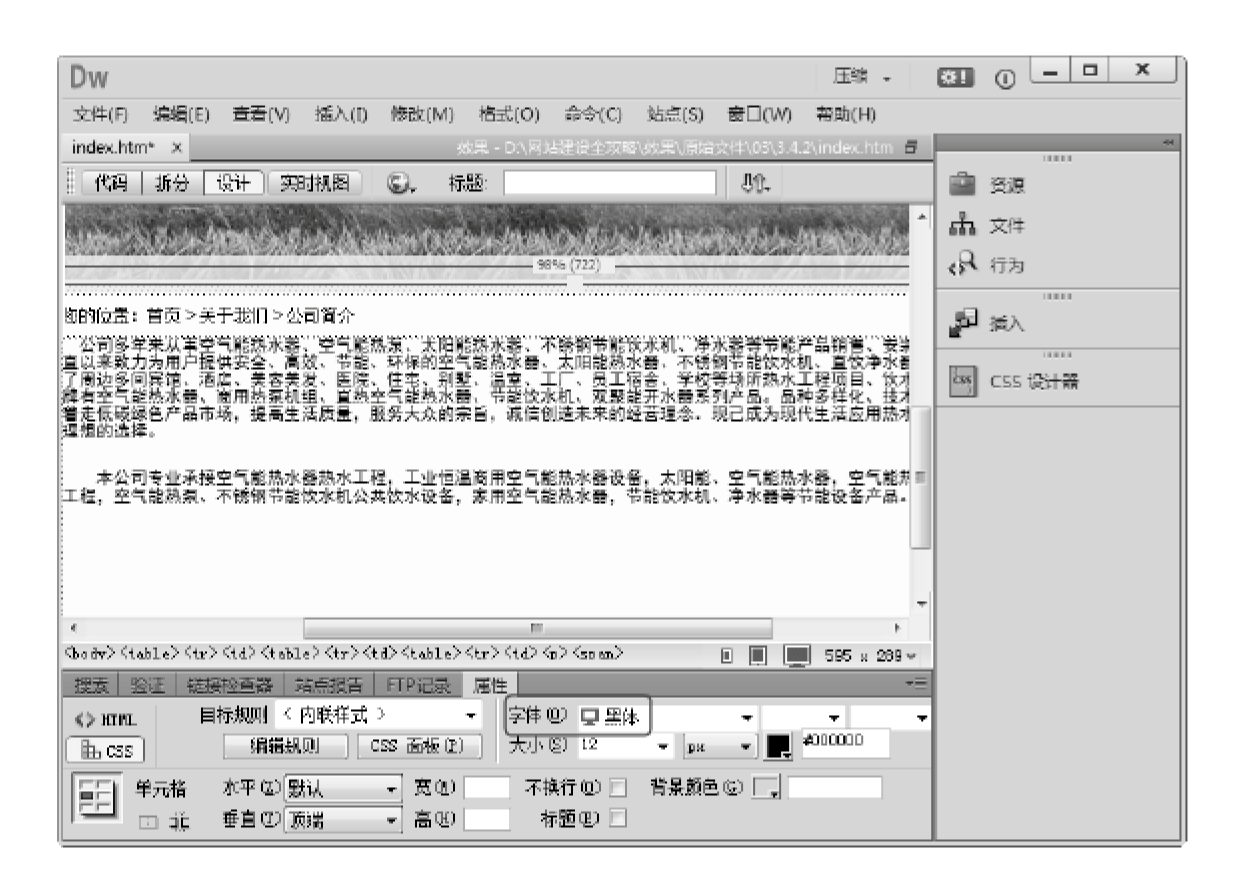


图 3-28 设置字体

步骤06 单击“颜色”按钮，在弹出的颜色框中设置文本颜色为“#539301”，如图 3-29 所示。



图 3-29 设置文本颜色

★ 提示 ★

如果调色板中的颜色不能满足需要时，单击按钮，弹出“颜色”对话框，在对话框中选择需要的颜色即可。

3.4.3 小实例——插入特殊字符

制作网页时，有时要输入一些键盘上没有的特殊字符，如日元符号、注册商标等，这就需要使用 Dreamweaver 的字符功能。下面通过版权符号的插入讲述字符的添加，如图 3-30 所示，具体操作步骤如下。





图 3-30　插入版权字符效果

原始文件：原始文件/03/3.4.3/index.htm
最终文件：最终文件/03/3.4.1/index1.htm

步骤01 打开网页文档，将光标置于要插入字符的位置，如图 3-31 所示。

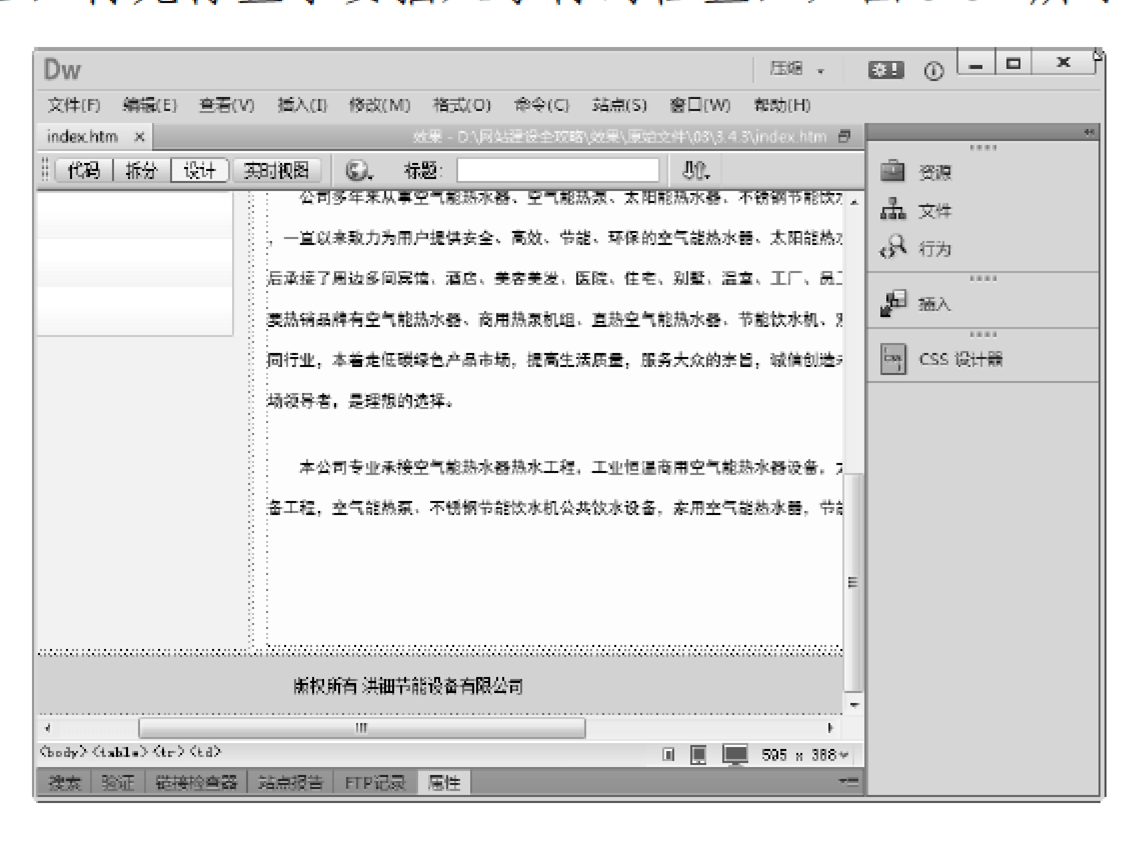


图 3-31　打开网页文档

步骤02 执行"插入"|"字符"|"版权"命令，如图 3-32 所示。

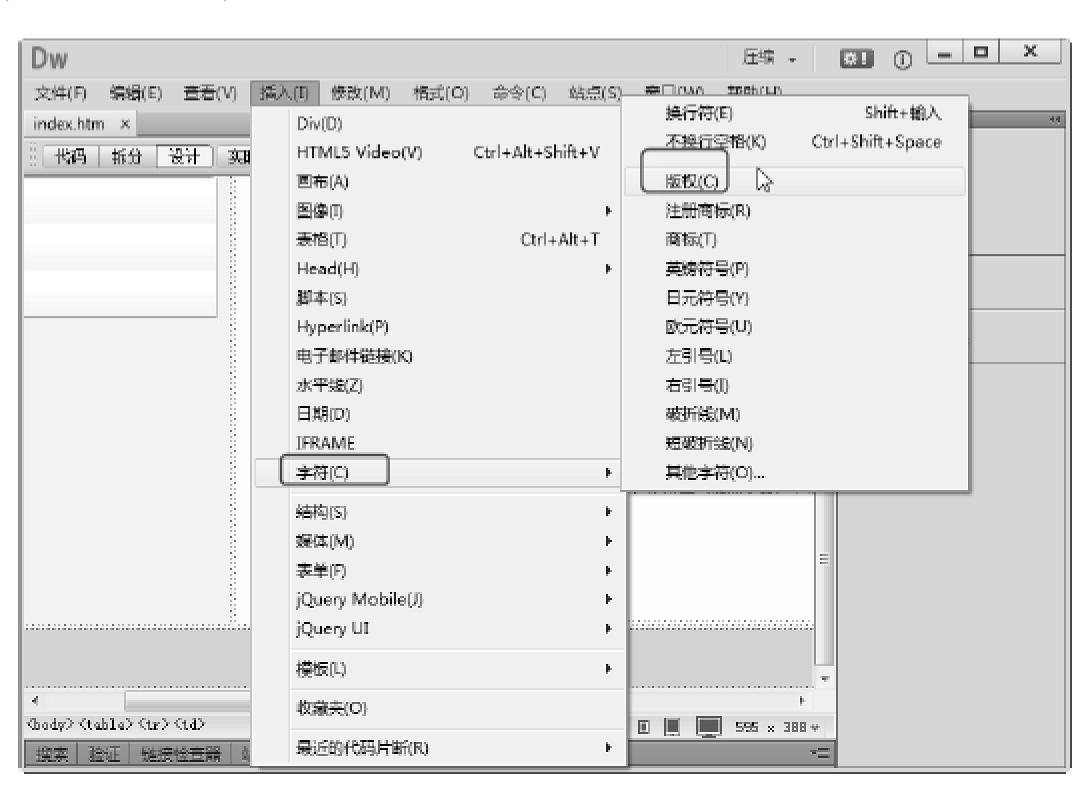


图 3-32　执行"版权"命令

步骤03 执行命令后就可插入版权字符，如图 3-33 所示。

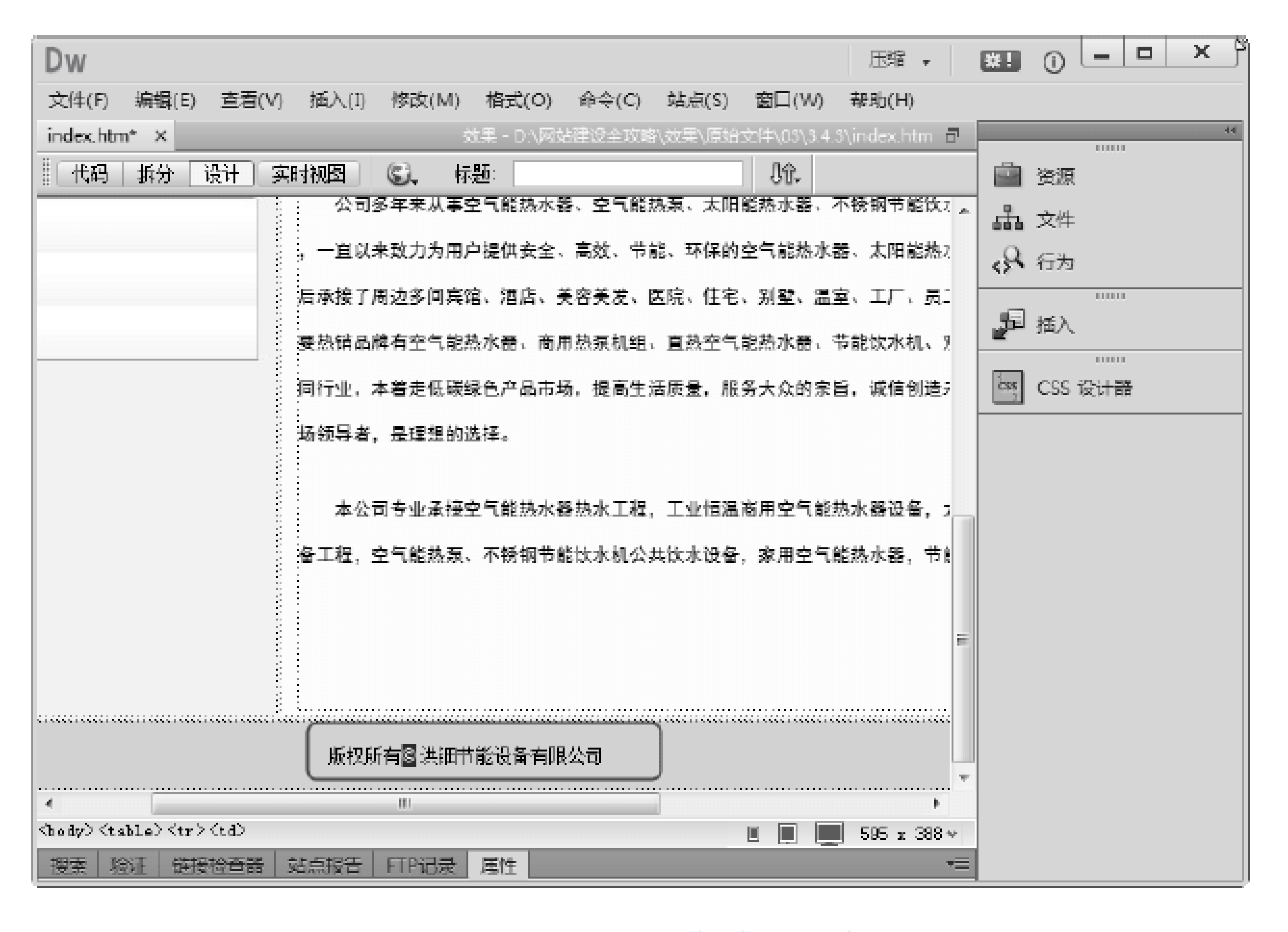


图 3-33　插入版权字符

> ★ 提示 ★
>
> 插入版权字符的方法还有以下两种：
>
> - 单击“常用”插入栏中的字符按钮右侧的小三角形，在弹出的菜单中选择要插入的版权符号。
> - 执行“插入”|“字符”|“其他字符”命令，弹出“插入其他字符”对话框，在对话框中选择版权符号，单击“确定”按钮，也可以插入版权字符。

步骤04 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 3-30 所示。

3.5　使用列表

在网页编辑中，有时会使用列表，例如，包含层次关系、并列关系的标题都可以制作成列表形式，这样有利于访问者理解网页内容。列表包括项目列表和编号列表，下面分别进行介绍。

3.5.1　小实例——插入项目列表

项目列表又称无序列表，这种列表的项目之间没有先后顺序。项目列表前面一般用项目符号作为前导字符，如图 3-34 所示是创建项目列表效果，具体操作步骤如下。





图 3-34　创建项目列表效果

原始文件：原始文件/03/3.5.1/index.htm
最终文件：最终文件/03/3.5.1/index1.htm

步骤01 打开网页文档，将光标置于要创建项目列表的位置，如图 3-35 所示。

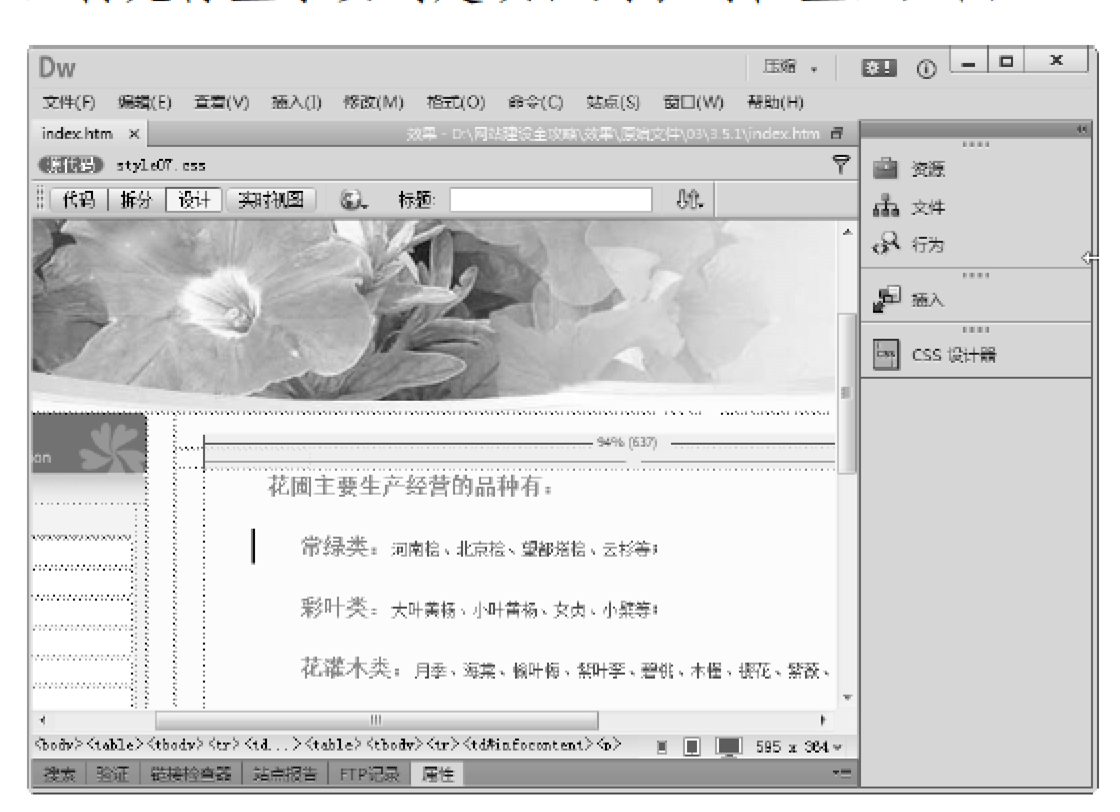


图 3-35　打开网页文档

步骤02 执行“格式”|“列表”|“项目列表”命令，如图 3-36 所示。



图 3-36　执行“项目列表”命令

步骤03 选择命令后，即可创建项目列表，如图 3-37 所示。



图 3-37　创建项目列表

★ 提示 ★

单击“属性”面板中的“项目列表”按钮，也可以创建项目列表；或者执行“插入”|“结构”|“项目列表”命令，也可以创建项目列表。

步骤04 同步骤 2~3 插入其他的项目列表，如图 3-38 所示。

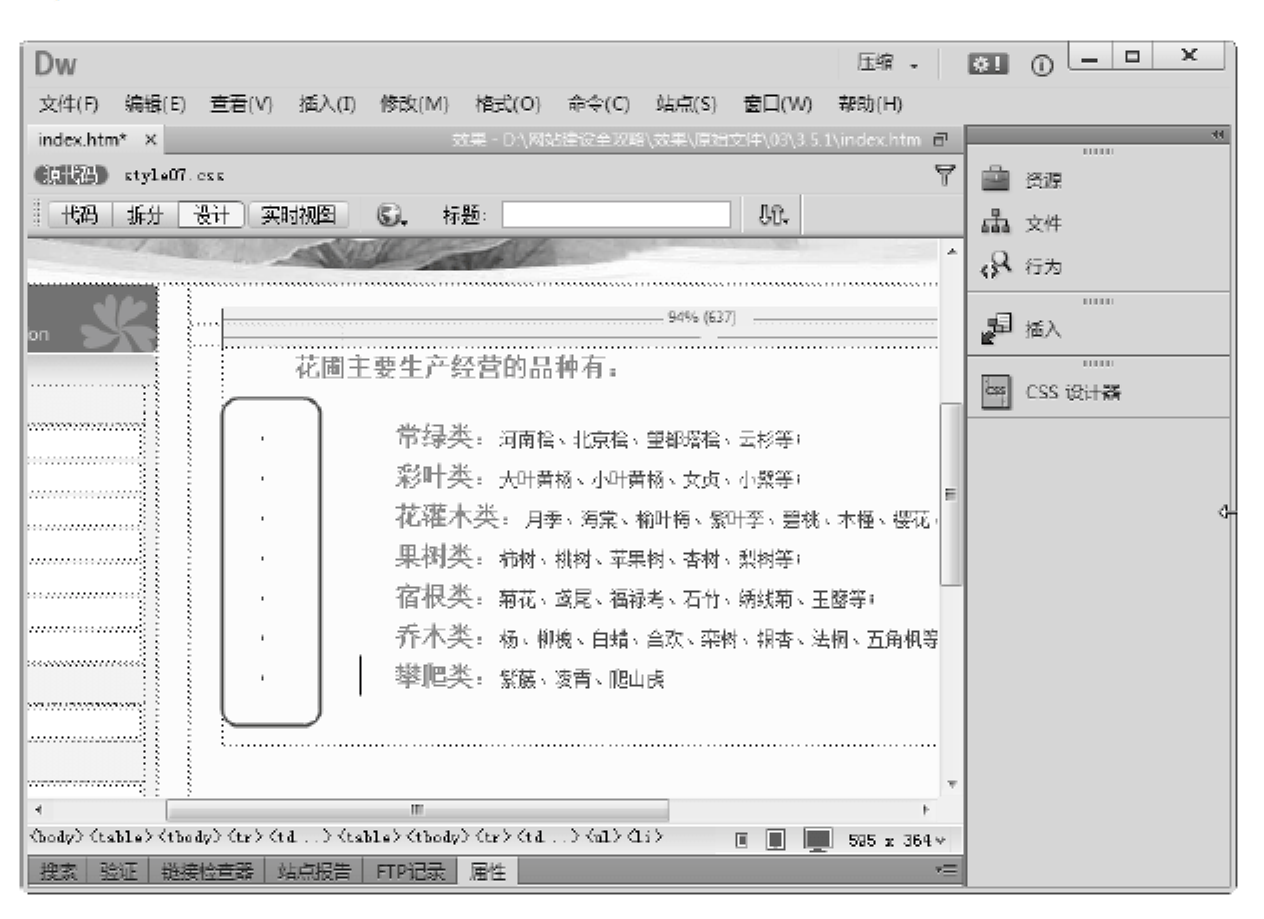


图 3-38　插入其他的项目列表

步骤05 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 3-34 所示。

3.5.2　使用编号列表

当网页内的文本需要按序排列时，就应该使用编号列表。编号列表的项目符号可以在阿拉伯数字、罗马数字和英文字母中做出选择。如图 3-39 所示是创建编号列表效果，具体操作步骤如下。

原始文件：原始文件/03/3.5.2/index.html
最终文件：最终文件/03/3.5.2/index1.html





图 3-39　创建编号列表效果

步骤01 打开网页文档，将光标置于要创建编号列表的位置，如图 3-40 所示。

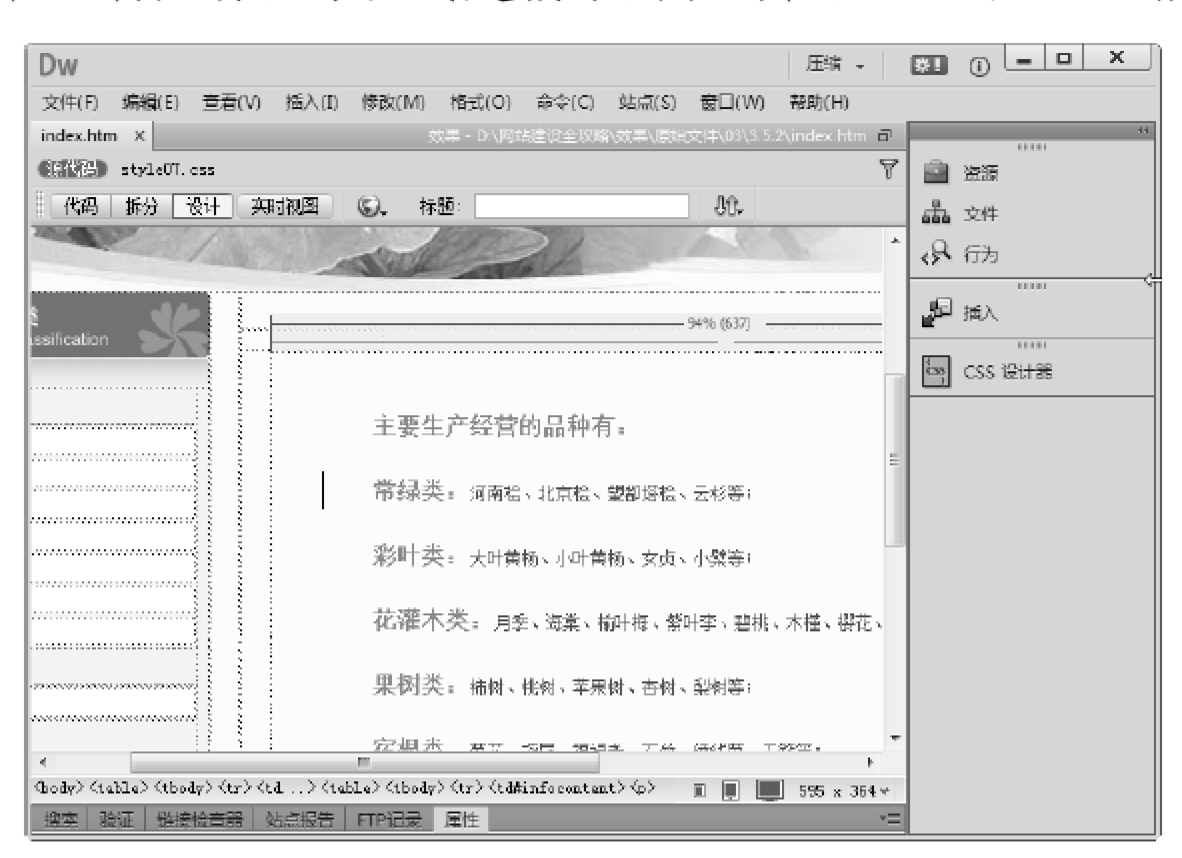


图 3-40　打开网页文档

步骤02 执行“格式”|“列表”|“编号列表”命令，如图 3-41 所示。

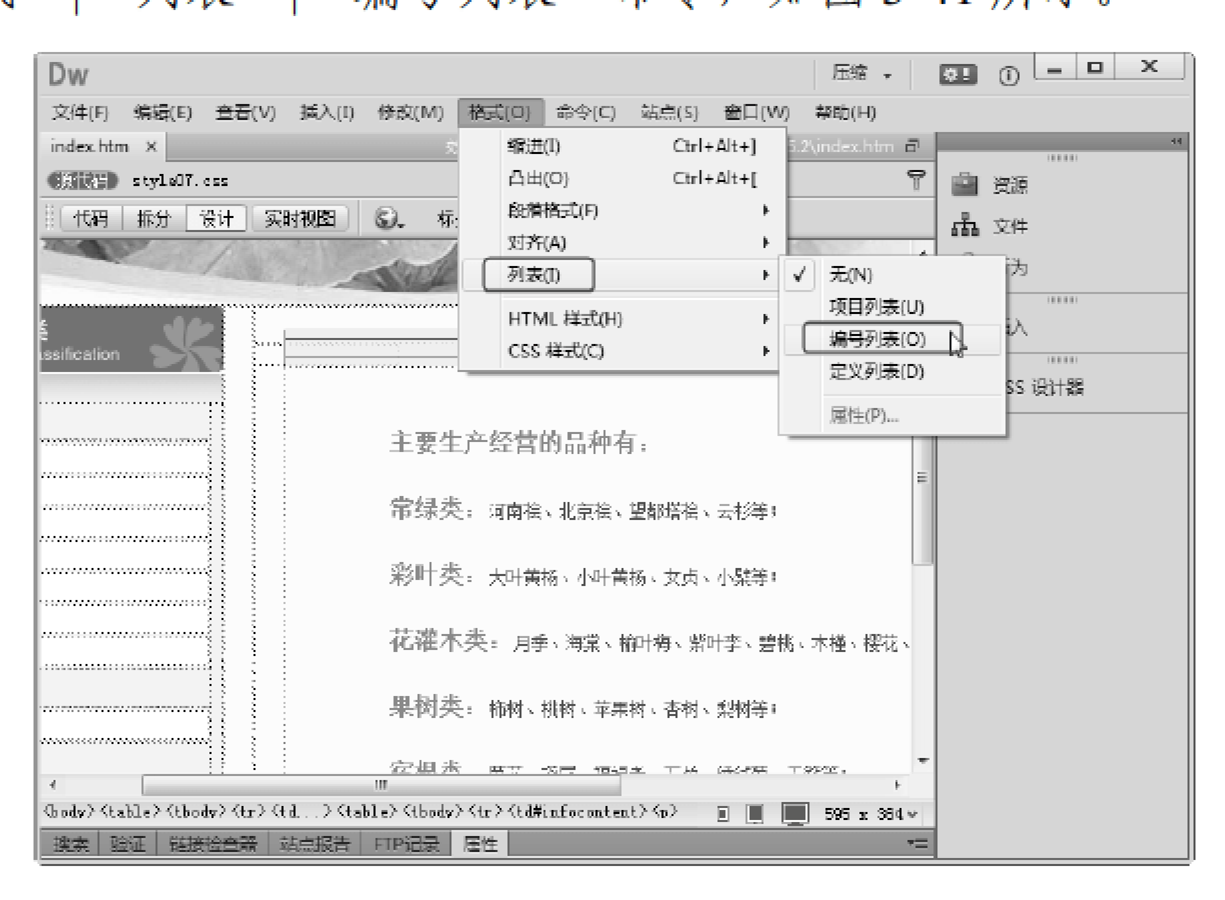


图 3-41　执行“编号列表”命令

步骤03 选择命令后，即可创建编号列表，如图 3-42 所示。

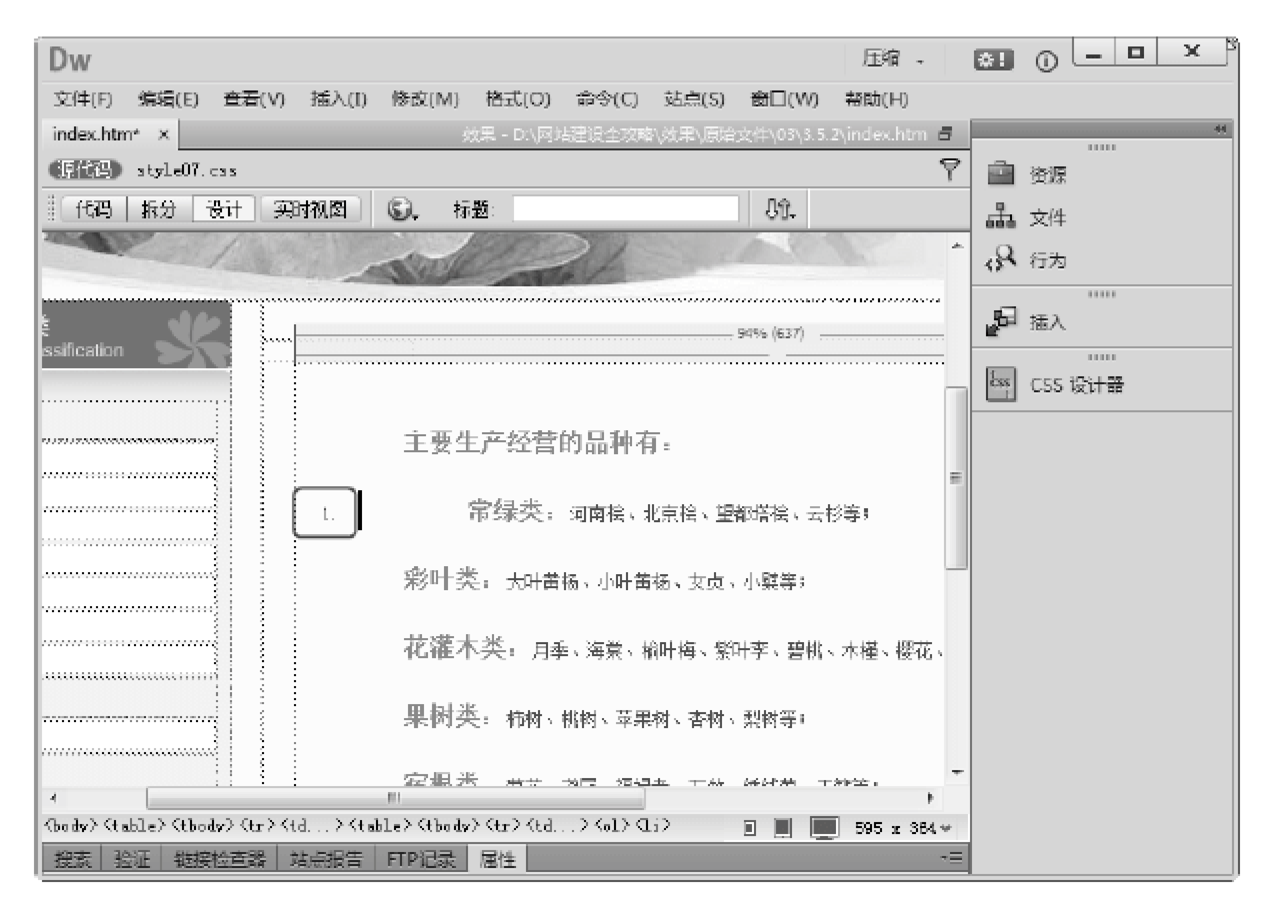


图 3-42　创建编号列表

★ 提示 ★

单击“属性”面板中的“编号列表”按钮，也可以创建编号列表；或者执行“插入”|“结构”|“编号列表”命令，也可以创建编号列表。

步骤04 重复步骤 2~3 插入其他的编号列表，如图 3-43 所示。

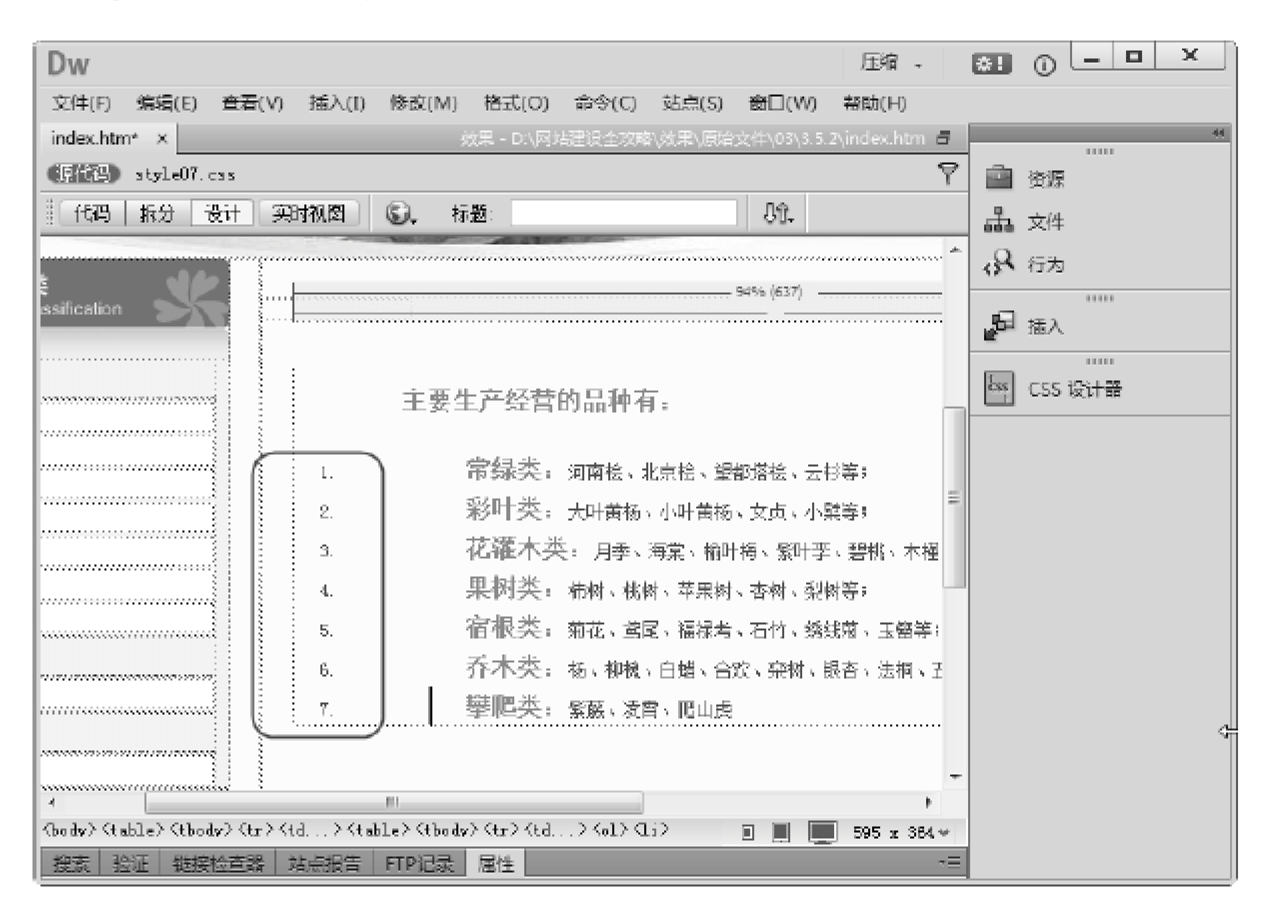


图 3-43　插入其他的编号列表

步骤05 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 3-39 所示。

3.6　在网页中插入文件头部内容

文件头标签也就是通常说的 Meta 标签，文件头标签在网页中是看不到的，它包含在网页中<head>...</head>标签之间。所有包含在该标签之间的内容在网页中都是不可见的。



文件头标签主要包括标题、META、关键字和说明，下面分别进行介绍常用的文件头标签的使用。

3.6.1　插入 Meta 信息

Meta 对象常用于插入一些为 Web 服务器提供选项的标记符，方法是通过 http-equiv 属性和其他各种在 Web 页面中包括的、不会使浏览者看到的数据。设置 Meta 的具体操作步骤如下。

步骤01 执行“插入”| Head（H）| Meta 命令，弹出 META 对话框，如图 3-44 所示。

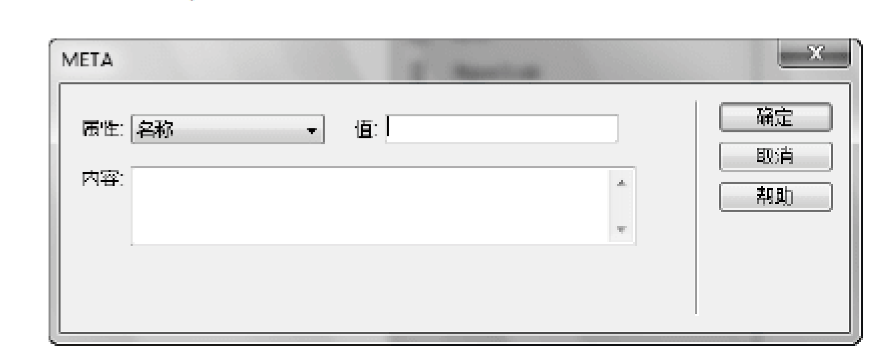


图 3-44　META 对话框

- 在“属性”下拉列表中可以选择“名称”或“http-equiv”选项，指定 Meta 标签是否包含有关页面的描述信息或 http 标题信息。
- 在“值”文本框中指定在该标签中提供的信息类型。
- 在“内容”文本框中输入实际的信息。

步骤02 设置完毕后，单击“确定”按钮即可。

★ 提示 ★

单击“常用”插入栏中的按钮，在弹出的菜单中选择 META 选项，弹出 META 对话框，插入 Meta 信息。

3.6.2　插入关键字

关键字也就是与网页的主题内容相关的简短而有代表性的词汇，这是给网络中的搜索引擎准备的。关键字一般要尽可能地概括网页内容，这样浏览者只要输入很少的关键字，就能最大程度的搜索网页。插入关键字的具体操作步骤如下。

步骤01 执行“插入”| Head（H）|“关键字”命令，弹出“关键字”对话框，如图 3-45 所示。

步骤02 在“关键字”文本框中输入一些值，单击“确定”按钮即可。



图 3-45　“关键字”对话框

★ 提示 ★

单击“常用”插入栏中的按钮，在弹出的菜单中选择“关键字”选项，弹出“关键字”对话框，插入关键字。

3.6.3　插入说明

插入说明的具体操作步骤如下。

步骤01 执行“插入”| Head（H）|“说明”命令，弹出“说明”对话框，如图 3-46 所示。

步骤02 在“说明”文本框中输入一些值，单击“确定”按钮即可。



图 3-46　“说明”对话框

★ 提示 ★

单击“常用”插入栏中的按钮，在弹出的菜单中选择“说明”选项，弹出“说明”对话框，插入说明。

3.7　插入其他对象

用户可以在文本的字符与行之间插入额外的空格，还可以插入字符和水平线等。

3.7.1　小实例——插入日期

当需要在网页的指定位置插入准确的日期信息时，可以执行“插入”|“日期”命令来实现。添加日期的好处是既可以选用不同日期格式，规范而准确地表达日期，同时该命令还可以设置自动更新，让网页显示当前最新的日期和时间。

下面通过实例讲述如何在网页中插入日期效果，插入日期的效果如图 3-47 所示，具体操作步骤如下。





图 3-47　插入日期效果

原始文件：原始文件/03/3.7.1/index.htm
最终文件：最终文件/03/3.7.1/index1.htm

步骤01 打开网页文档，如图 3-48 所示。



图 3-48　打开网页文档

步骤02 将光标置于要插入日期的位置，执行"插入" | "日期"命令，如图 3-49 所示。

步骤03 选择命令后，弹出"插入日期"对话框，在对话框中设置相应的格式，如图 3-50 所示。





图 3-49　执行“日期”命令



图 3-50　“插入日期”对话框

在“插入日期”对话框中主要有以下参数。

- 星期格式：设置星期的格式。
- 日期格式：设置日期的格式。
- 时间格式：设置时间的格式。
- 如果选中“储存时自动更新”复选框，则每次保存文档都会自动更新文档中日期。

★ 提示 ★

单击“常用”插入栏中的“日期”按钮，弹出“插入日期”对话框，也可以插入日期。

步骤04 单击“确定”按钮，插入日期，如图 3-51 所示。

步骤05 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 3-47 所示。



图 3-51　插入日期



3.7.2　小实例——插入水平线

很多网页在其下方会显示一条水平线，以分割网页主题内容和底端的版权声明等。根据设计需要，也可以在网页任意位置添加水平线，达到区分网页中不同内容的目的。下面通过实例讲述在网页中插入水平线，效果如图 3-52 所示，具体操作步骤如下。



图 3-52　插入水平线效果

原始文件：原始文件/03/3.7.2/index.htm
最终文件：最终文件/03/3.7.2/index1.htm

步骤01 打开网页文档，将光标置于要插入水平线的位置，如图 3-53 所示。

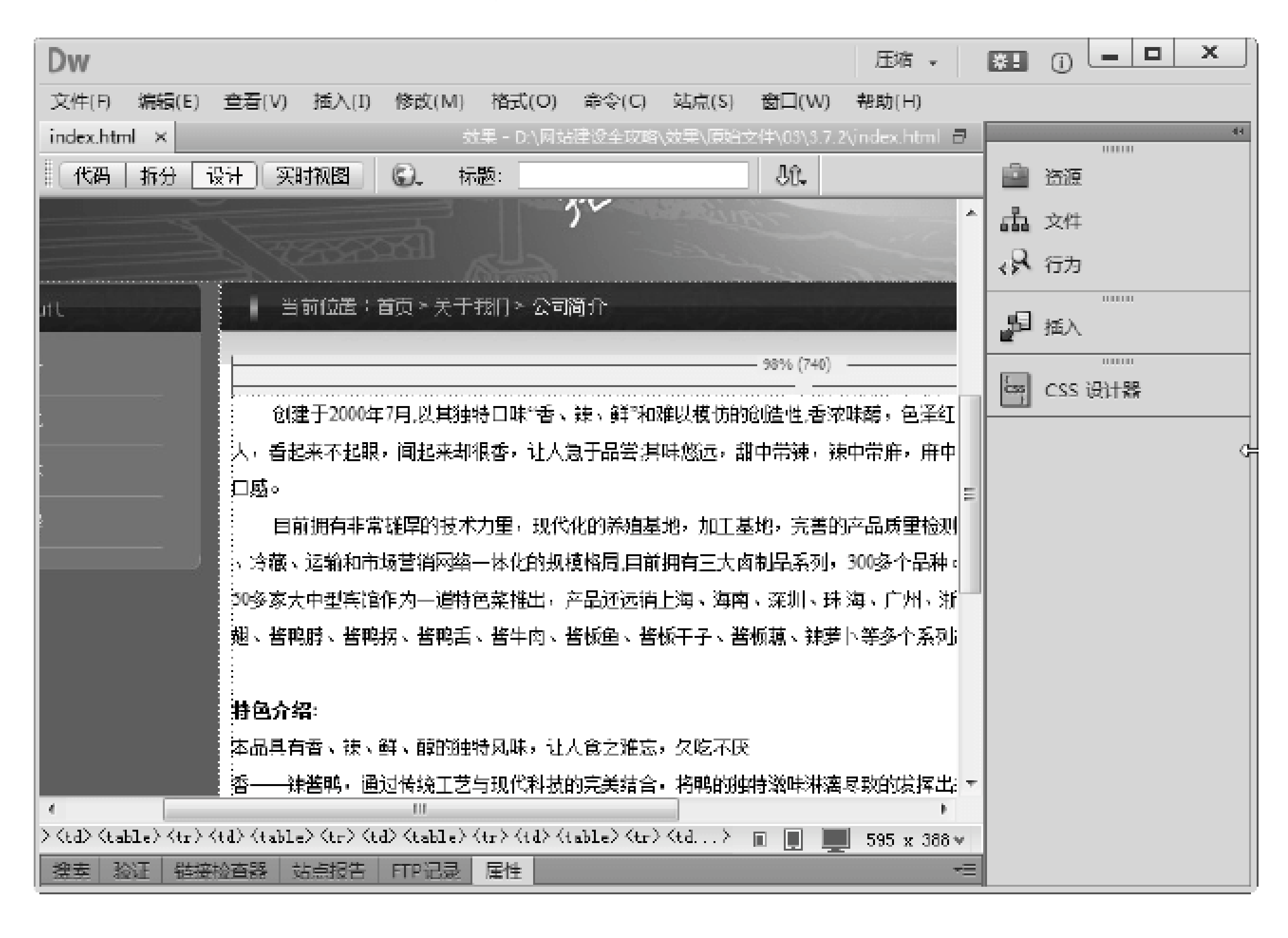


图 3-53　打开网页文档

步骤02 执行“插入”|“水平线”命令，如图 3-54 所示。

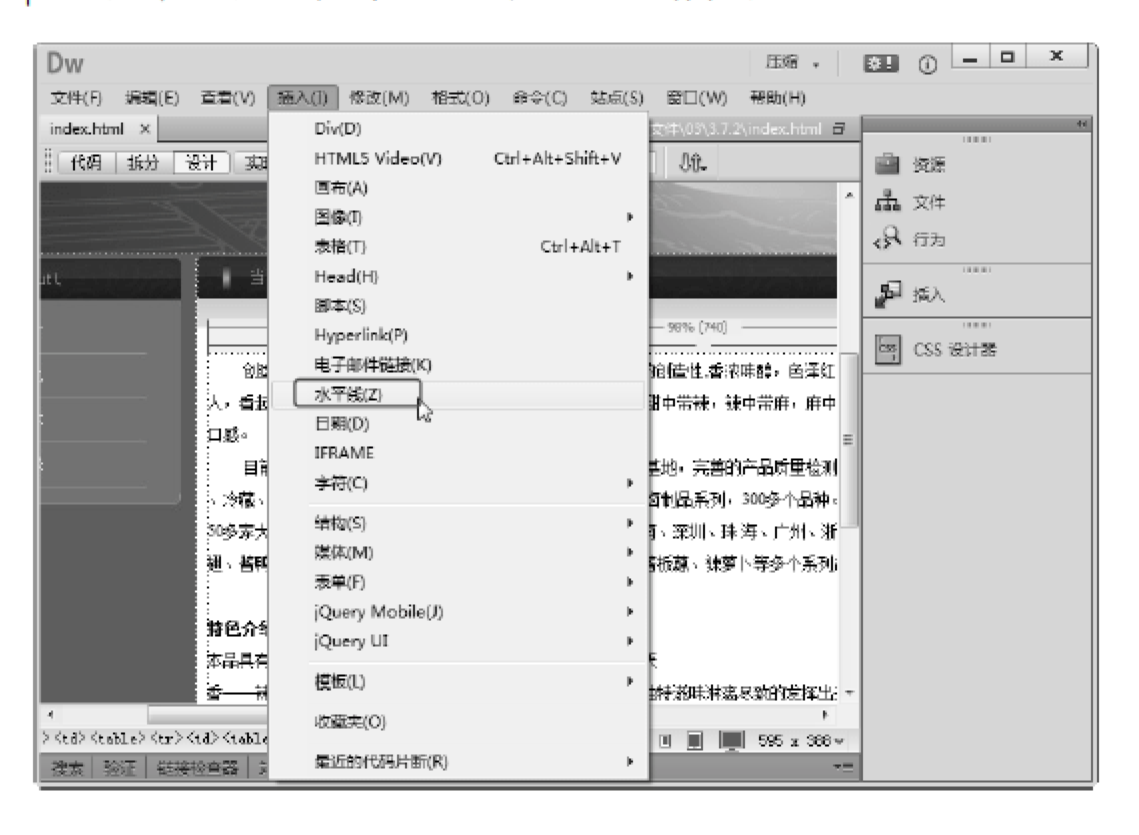


图 3-54　插入水平线

步骤03 选择命令后，即可插入水平线，如图 3-55 所示。

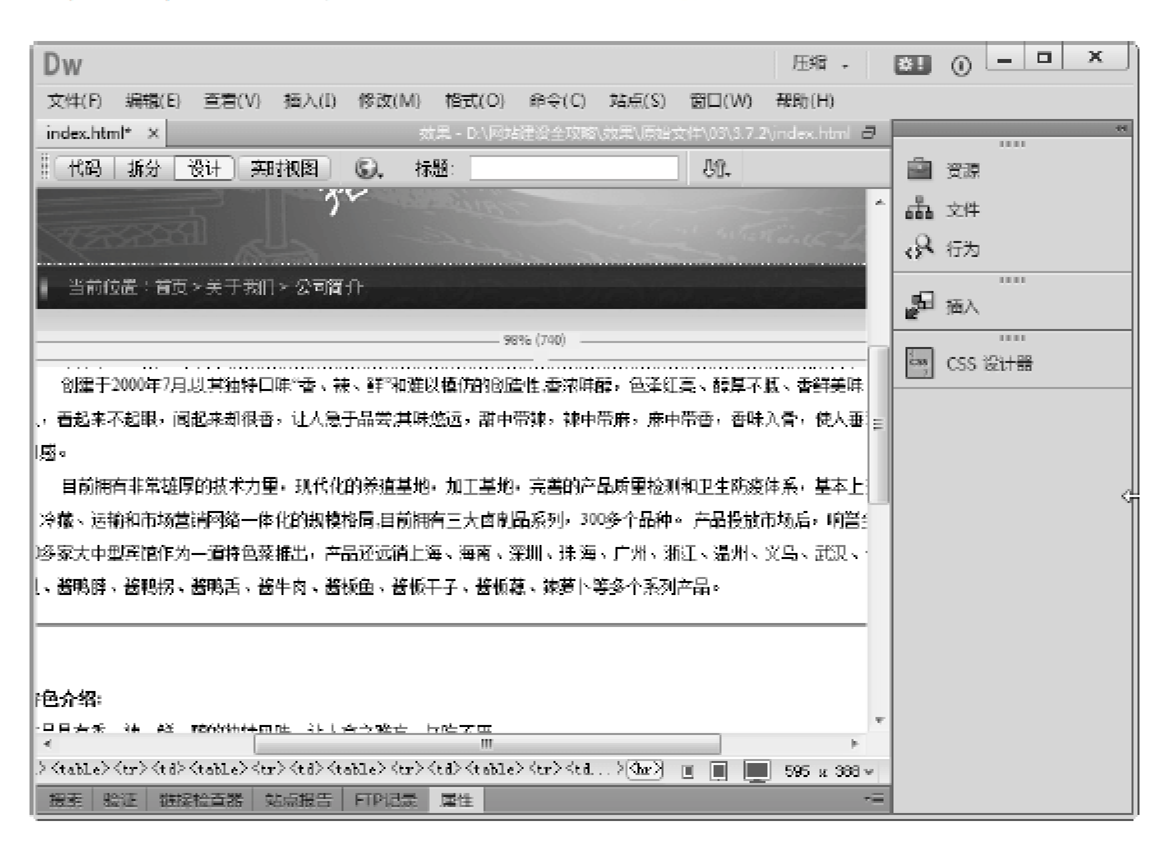


图 3-55　插入水平线效果

步骤04 选中插入的水平线，选择菜单中的“窗口”|“属性”命令，打开“属性”面板，可以设置水平线的属性，如图 3-56 所示。

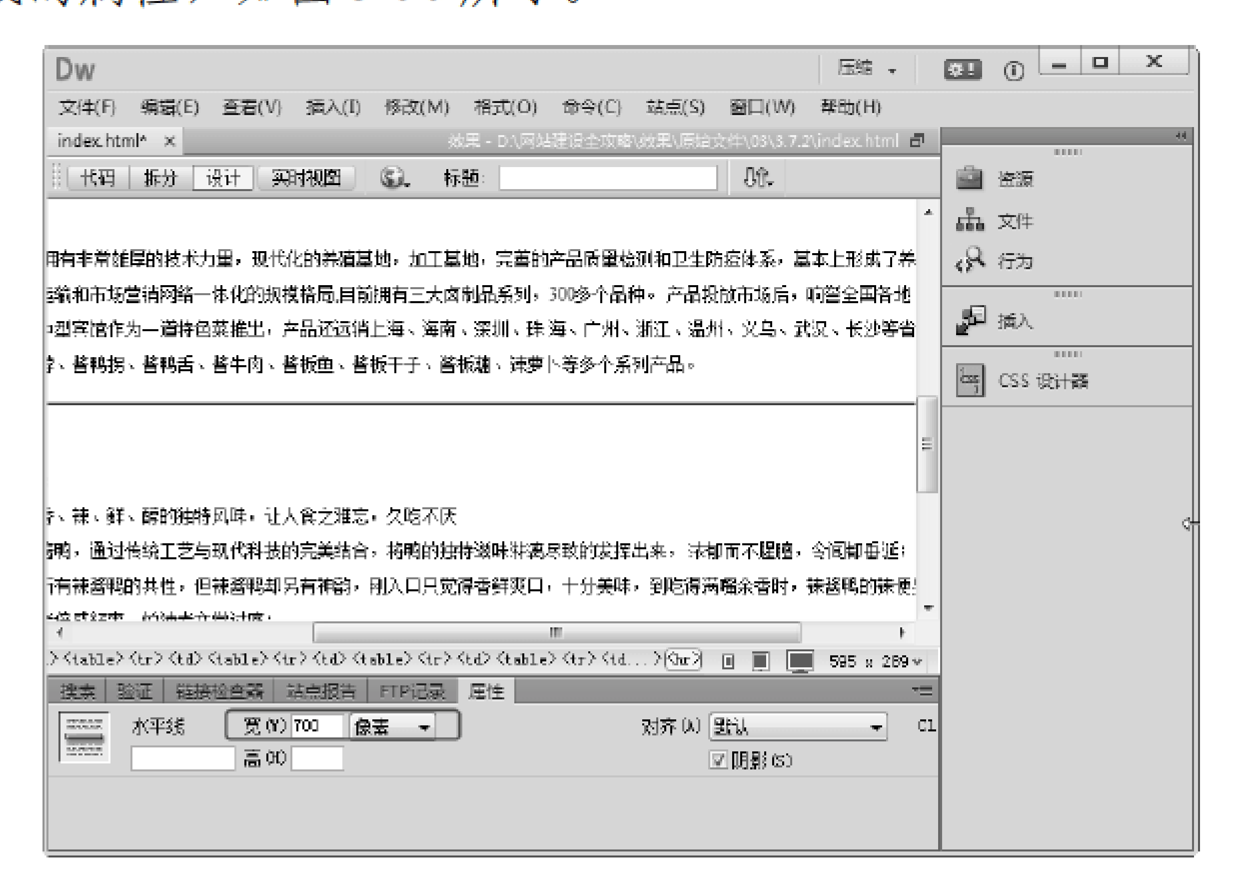


图 3-56　“设置水平线属性”面板



水平线属性面板中主要有以下参数。

- 宽：在其文本框中输入水平线的宽度值，默认单位是像素，也可以选择百分比。
- 高：在其文本框中输入水平线的高度值，它的单位只能是像素。
- 对齐：在其下拉列表中有 4 种对齐方式，分别是“默认”、“左对齐”、“居中对齐”和“右对齐”，表示水平线在表格内的不同对齐方式，可根据需要进行选择。
- 阴影：勾选此复选框，则水平线将产生阴影效果。

★ 提示 ★

在“属性”面板中并没有提供关于水平线颜色的设置选项，如果需要改变水平线的颜色，在源代码中更改（hr color=“对应颜色的代码”）即可。

步骤05 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 3-52 所示。

3.8　实战——创建基本文本网页

本章主要讲述了创建网页文本的基本知识，下面通过实例讲述如何创建基本文本网页的效果，创建基本文本网页的效果如图 3-57 所示，具体操作步骤如下。

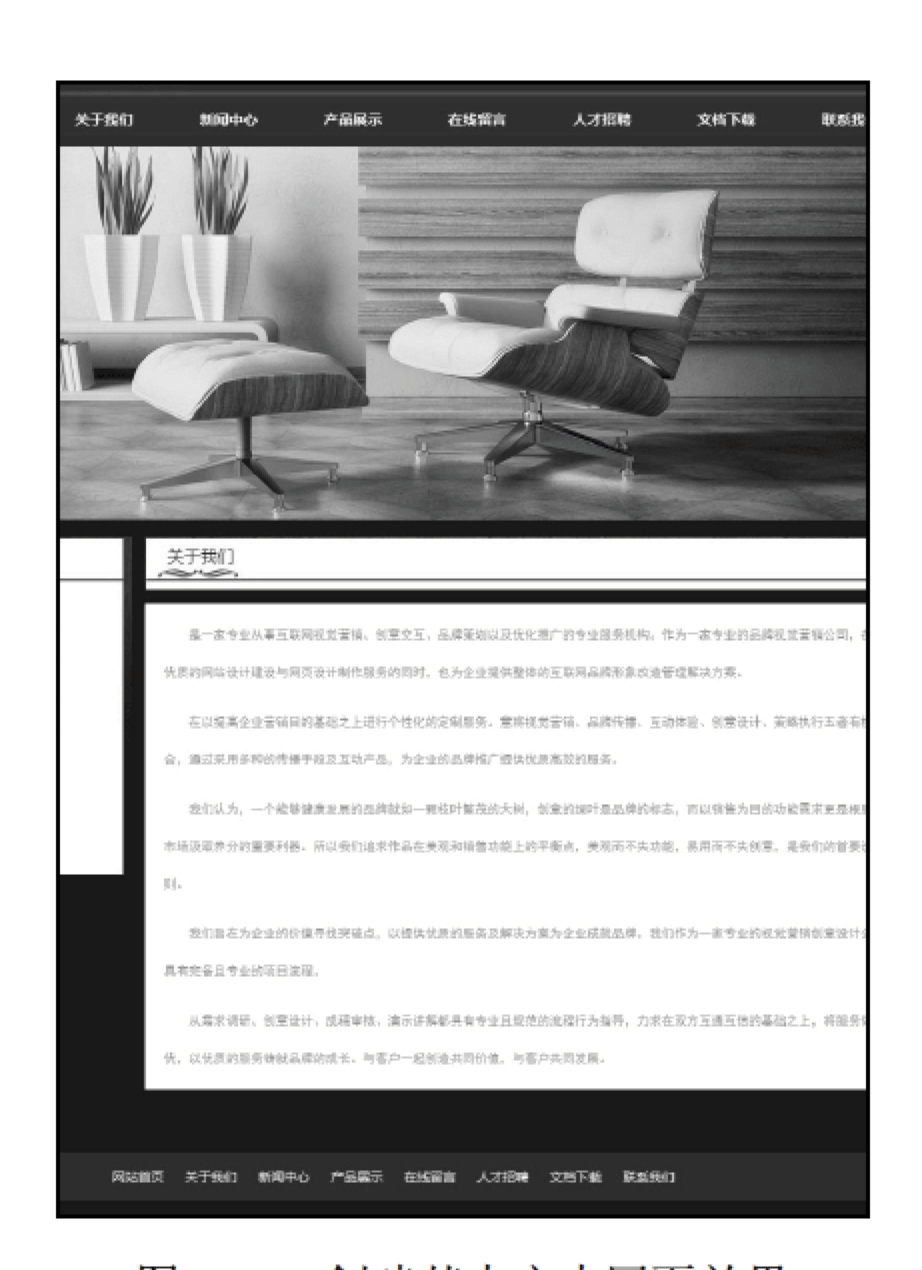


图 3-57　创建基本文本网页效果

原始文件：原始文件/03/实战 2/index.htm
最终文件：最终文件/03/实战 2/index1.htm

步骤01 打开网页文档，如图 3-58 所示。

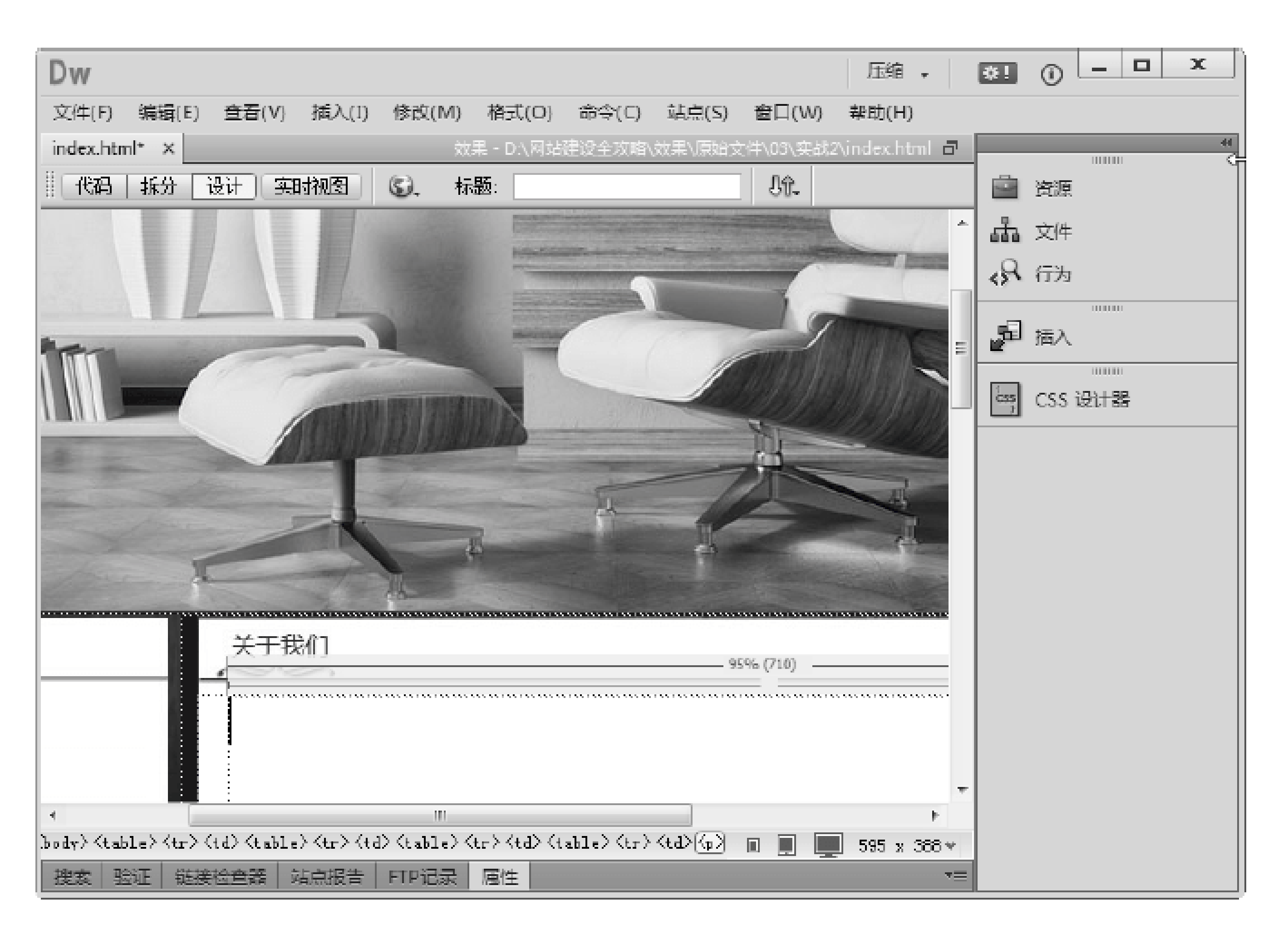


图 3-58　打开网页文档

步骤02 将光标置于要输入文字的位置，输入文字，如图 3-59 所示。

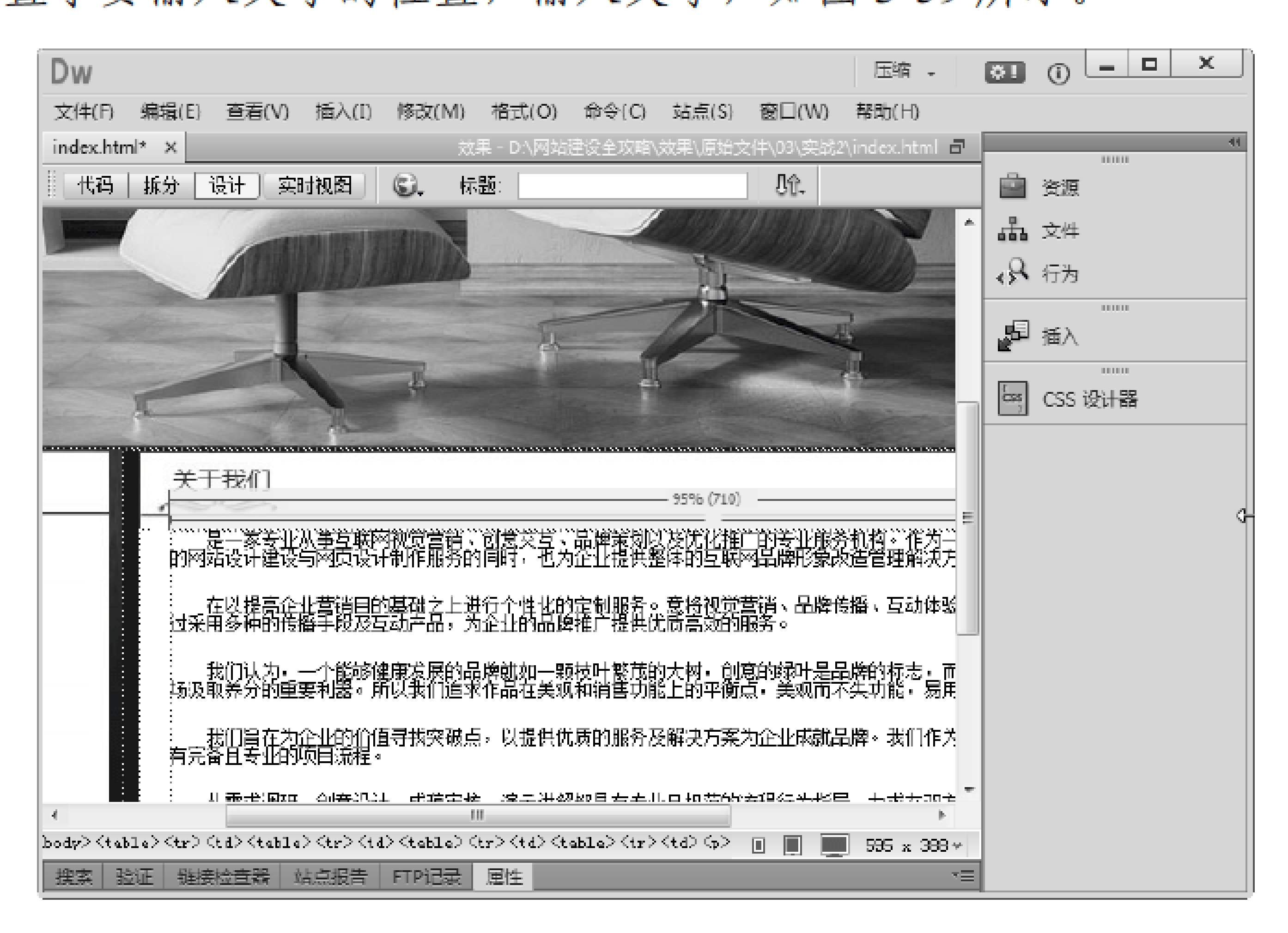


图 3-59　输入文字

步骤03 将光标置于文字开头，按住鼠标的左键向下拖动至文字结尾，选中所有的文字，在“属性”面板中单击“大小”右边的文本框，在弹出的菜单中选择文字的大小，如图 3-60 所示。

步骤04 单击“确定”按钮，设置文本的大小，单击“文本颜色”按钮，在打开的调色板中设置文本的颜色为“#E68C11”，如图 3-61 所示。



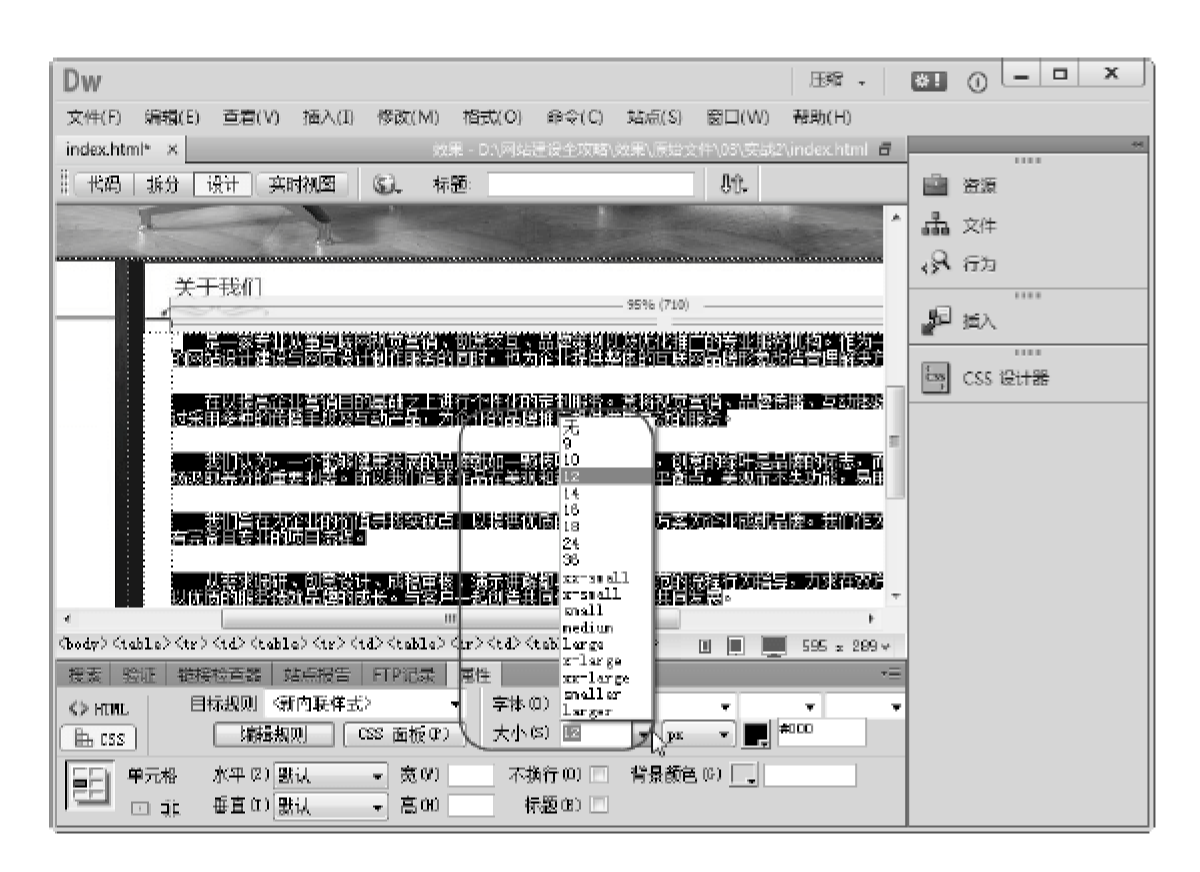


图 3-60　设置文字的大小



图 3-61　设置文本颜色

步骤05 在“属性”面板中单击“字体”右边的文本框，在弹出的列表中选择字体样式，如图 3-62 所示。

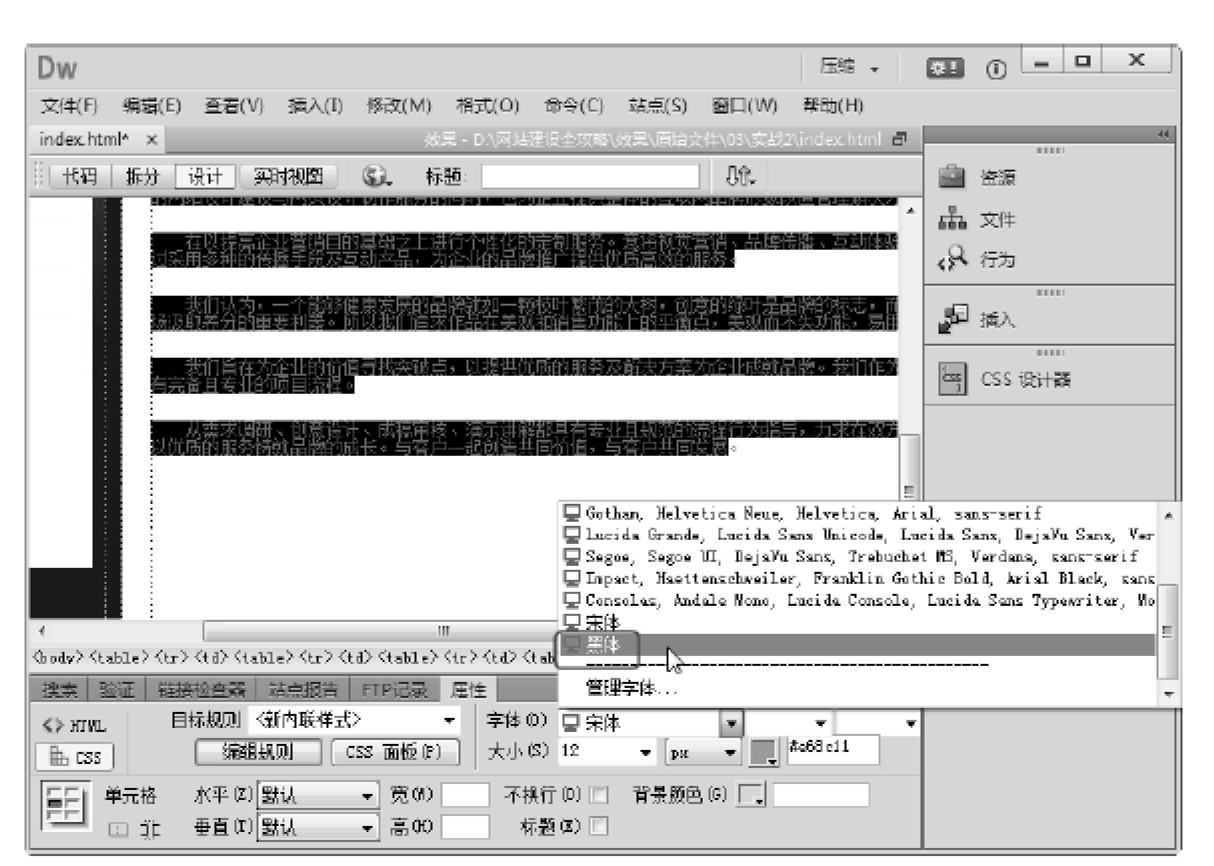


图 3-62　选择字体样式

步骤06 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 3-57 所示。

第 4 章　设计丰富多彩的图像和多媒体网页



本章导读

图像和多媒体是网页中不可或缺的组成部分，恰当地使用图像和多媒体，可以使网站充满生命力与说服力，吸引更多的浏览者，加深他们欣赏网站的意愿。图像和多媒体在网页中具有画龙点睛的作用，它能装饰网页，表达个人的情调和风格。

本章主要介绍在网页中插入图像、插入和编辑多媒体对象，如 Java Applet 小程序、Flash 影片或视频对象以及网页链接的创建等。通过本章的学习，可以创建丰富多彩的图像、多媒体和网页链接。

- 在网页中插入图像
- 掌握网页图像的应用
- 掌握插入声音
- 掌握插入视频
- 插入其他媒体文件
- 网页链接的创建

实例展示



插入图像



添加背景音乐





插入 Flash



图文混排网页

4.1　在网页中插入图像

在使用图像前，一定要有目的地选择图像，最好运用图像处理软件美化一下图像，否则插入的图像可能不美观，会显得非常死板。

4.1.1　网页中图像的常见格式

网页中图像的格式通常有 3 种，即 GIF、JPEG 和 PNG。目前 GIF 和 JPEG 文件格式的支持情况最好，大多数浏览器都可以查看这两种格式的文件。由于 PNG 文件具有较大的灵活性并且文件较小，所以它对于几乎任何类型的网页图像都是最适合的，但是 Microsoft Internet Explorer 和 Netscape Navigator 只能部分支持 PNG 图像的显示。建议使用 GIF 或 JPEG 格式以满足更多人的需求。

1. GIF 格式

GIF 是英文单词 Graphic Interchange Format 的缩写，即图像交换格式，文件最多使用 256 种颜色，最适合显示色调不连续或具有大面积单一颜色的图像，例如导航条、按钮、图标、徽标等。

GIF 格式的最大优点就是制作动态图像，可以将数张静态文件作为动画帧串联起来，转换成一张动画文件。

GIF 格式的另一优点就是可以将图像以交错的方式在网页中呈现。所谓交错显示，就是当图像尚未下载完成时，浏览器会先以马赛克的形式将图像慢慢显示，让浏览者可以大略猜出下载图像的雏形。

2. JPEG 格式

JPEG 是英文单词 Joint Photographic Experts Group 的缩写，它是一种图像压缩格式，文件格式是用于摄影或连续色调图像的高级格式，这是因为 JPEG 文件可以包含数百万种颜色。随着 JPEG 文件品质的提高，文件的大小和下载时间也会随之增加。通常可以通过压缩 JPEG 文件在图像品质和文件大小之间达到良好的平衡。

JPEG 格式是一种压缩格式，专门用于不含大色块的图像。JPEG 的图像有一定的失真度，但是在正常的损失下肉眼分辨不出 JPEG 和 GIF 图像的区别，而 JPEG 文件只有 GIF 文件的 1/4 倍大小。JPEG 格式对图标之类的含大色块的图像不是很有效，而且不支持透明图、动态图，但它能够保留全真的调色板格式。如果图像需要全彩模式才能表现效果，JPEG 就是最佳的选择。

3. PNG 格式

PNG 是英文单词 Portable Network Graphic 的缩写，即便携网络图像，是一种替代 GIF 格式的无专利权限制的格式，它包括对索引色、灰度、真彩色图像以及 alpha 通道透明的支持。PNG 是 Fireworks 固有的文件格式。PNG 文件可保留所有原始层、矢量、颜色和效果信息，并且在任何时候所有元素都是可以完全编辑的。文件必须具有.png 扩展名才能被 Dreamweaver 识别为 PNG 文件。

4.1.2 小实例——插入图像

图像是网页构成中最重要的元素之一，美观的图像会为网站增添生命力，同时也加深对网站风格的印象。下面通过如图 4-1 所示的实例讲述在网页中插入图像，具体操作步骤如下。



图 4-1 插入图像效果



原始文件：原始文件/04/4.1.2/index.htm
最终文件：最终文件/04/4.1.2/index1.htm

步骤01 打开网页文档，如图 4-2 所示。



图 4-2 打开网页文档

★ 提示 ★

如果选中的文件不在本地网站的根目录下，则弹出选择框，系统要求用户复制图像文件到本地网站的根目录，单击“是”，此时会弹出“拷贝文件为”对话框，让用户选择文件的存放位置，可选择根目录或根目录下的任何文件夹，这里建议读者新建一个名称为 images 的文件夹，今后可以把网站的所有图像都放入到该文件夹中。

步骤02 将光标置于插入图像的位置，执行“插入”|“图像”|“图像”命令，弹出“选择图像源文件”对话框，在对话框中选择图像 images/tu1.jpg，如图 4-3 所示。

步骤03 单击“确定”按钮，插入图像，如图 4-4 所示。



图 4-3 “选择图像源文件”对话框



图 4-4 插入图像

★ 高手支招 ★

单击“常用”插入栏中的 按钮，在弹出的下拉菜单中选择 按钮，也可弹出“选择图像源文件”对话框，在对话框中选择需要的图像文件。



步骤04 选中插入的图像，单击鼠标右键在弹出的快捷菜单中选择“对齐”|“右对齐”命令，如图 4-5 所示。

步骤05 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 4-1 所示。

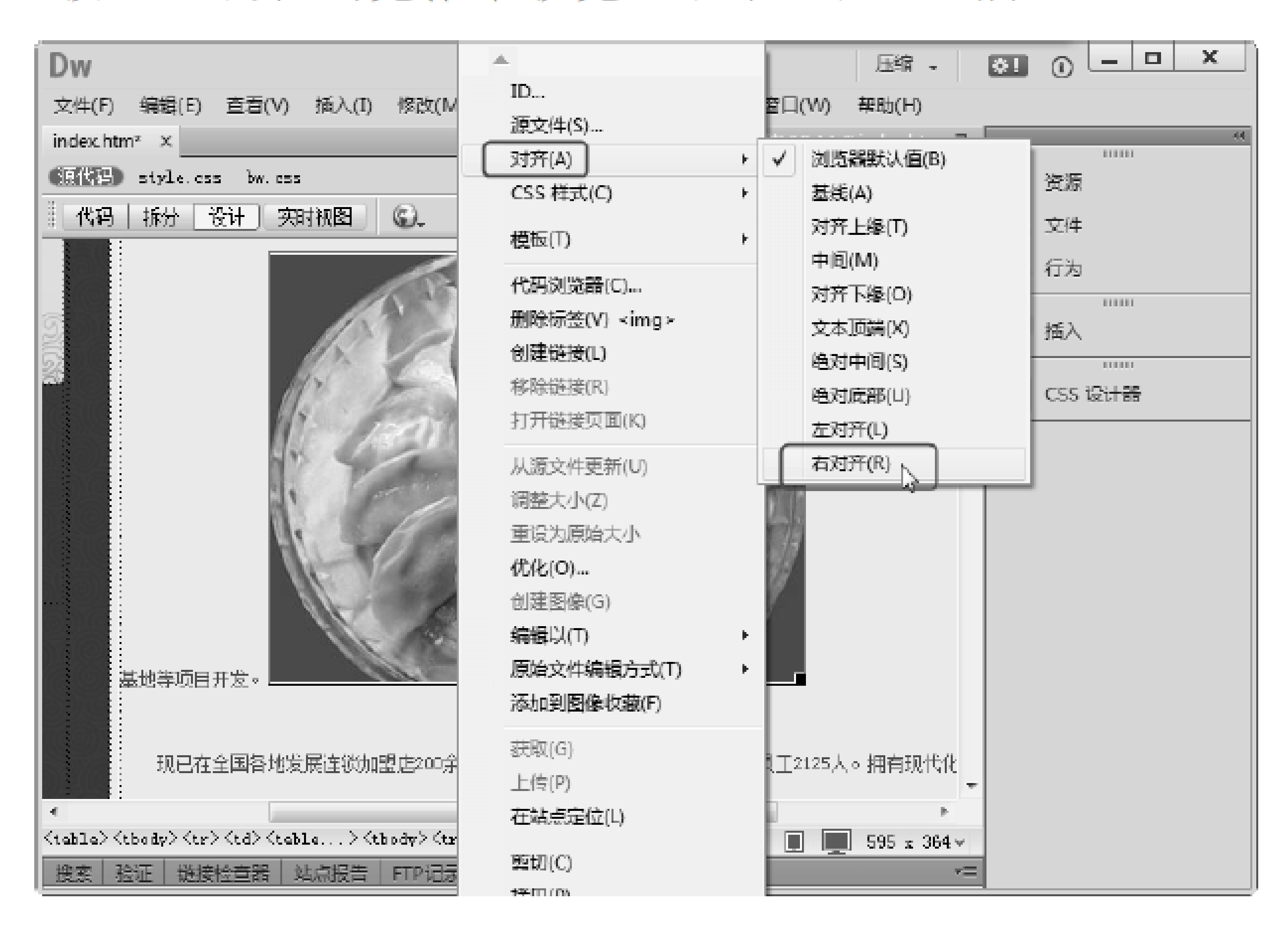


图 4-5 设置图像对齐方式

4.2 鼠标经过图像

在浏览器中查看网页时，当鼠标指针经过图像时，该图像就会变成另外一幅图像；当鼠标移开时，该图像又会变回原来的图像。这种效果在 Dreamweaver 中可以非常简便地做出来。

鼠标未经过图像时的效果如图 4-6 所示，当鼠标经过图像时的效果如图 4-7 所示，具体操作步骤如下。



图 4-6 鼠标未经过图像时的效果



图 4-7 鼠标经过图像时的效果



原始文件：原始文件/04/4.2/index.htm
最终文件：最终文件/04/4.2/index1.htm

步骤01 打开网页文档，如图 4-8 所示。

步骤02 将光标置于插入鼠标经过图像的位置，执行“插入”|“图像”|“鼠标经过图像”命令，弹出“插入鼠标经过图像”对话框，如图 4-9 所示。

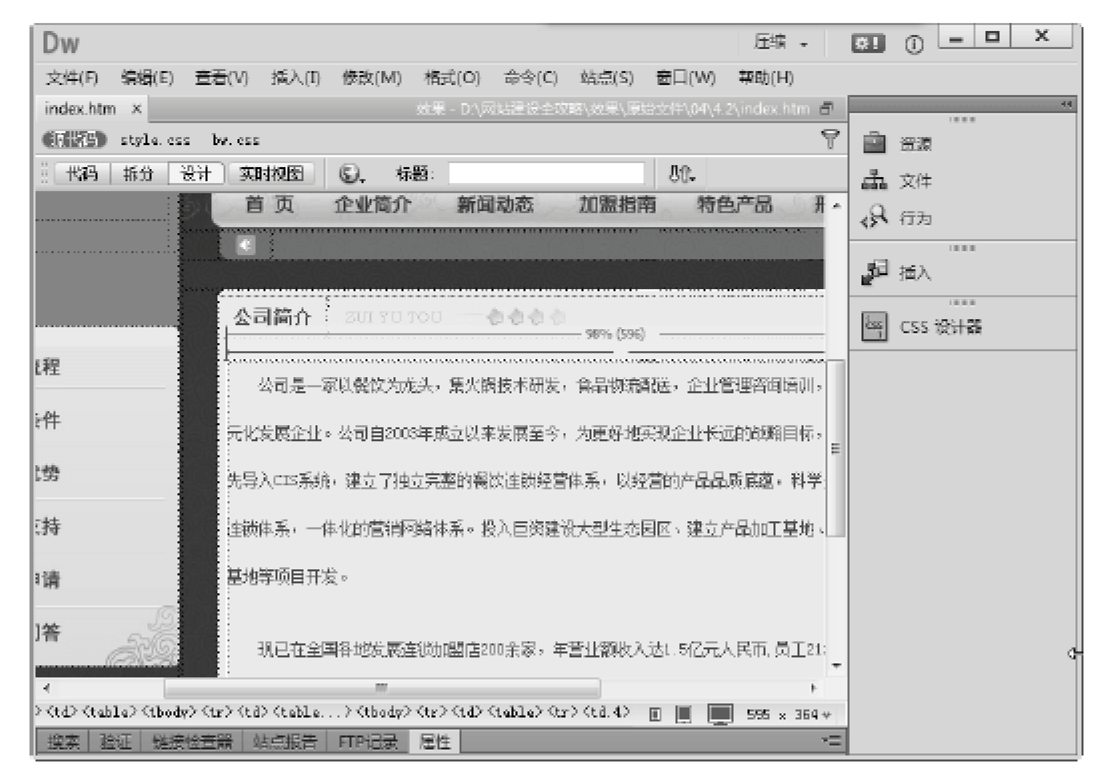




图 4-8　打开网页文档



图 4-9　“插入鼠标经过图像”对话框

★ 知识要点 ★

“插入鼠标经过图像”对话框中可以进行如下设置。

- 图像名称：设置这个滚动图像的名称。
- 原始图像：滚动图像的原始图像，在其后的文本框中输入此原始图像的路径，或单击“浏览”按钮，打开“原始图像”对话框，在“原始图像”对话框中可选择图像。
- 鼠标经过图像：用来设置鼠标经过图像时，原始图像替换成的图像。
- 预载鼠标经过图像：选中该复选框，网页打开就预下载替换图像到本地。当鼠标经过图像时，能迅速地切换到替换图像；如果取消该选项，当鼠标经过该图像时才下载替换图像，替换可能会出现不连贯的现象。
- 替换文本：用来设置图像的替换文本，当图像不显示时，显示这个替换文本。
- 按下时，前往的 URL：用来设置滚动图像上应用的超链接。

步骤03 单击“原始图像”文本框右边的“浏览”按钮，在弹出的“原始图像：”对话框中选择相应的图像 tu1.jpg，如图 4-10 所示，单击“确定”按钮，添加到对话框。

步骤04 单击“鼠标经过图像”文本框右边的“浏览”按钮，在弹出的“鼠标经过图像：”对话框中选择相应的图像 tu2.jpg，如图 4-11 所示。



图 4-10　“原始图像:”对话框



图 4-11　“鼠标经过图像:”对话框

步骤05 单击“确定”按钮，添加到对话框，如图 4-12 所示。

步骤06 单击“确定”按钮，插入鼠标经过图像，如图 4-13 所示。

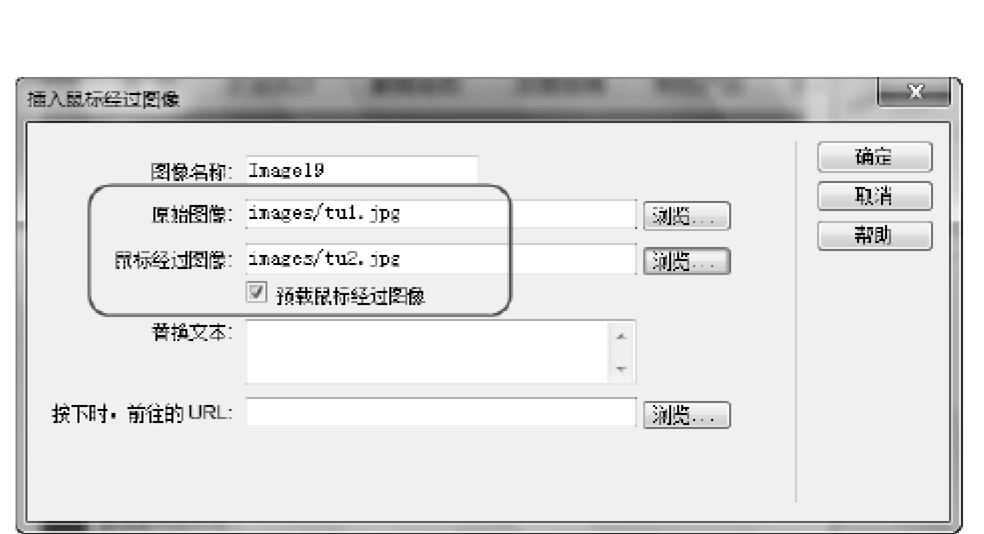


图 4-12　添加到对话框



图 4-13　插入鼠标经过图像

★ 提示 ★

在插入鼠标经过图像时，如果不为该图像设置链接，Dreamweaver 将在 HTML 源代码中插入一个空链接 #，该链接上将附加鼠标经过的图像行为。如果删除该链接，鼠标经过图像将不起作用。

步骤07 选中插入的鼠标经过图像，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“对齐”|“右对齐”选项，如图 4-14 所示。

步骤08 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，鼠标未经过图像时的效果如图 4-6 所示，鼠标经过图像时的效果图 4-7 所示。



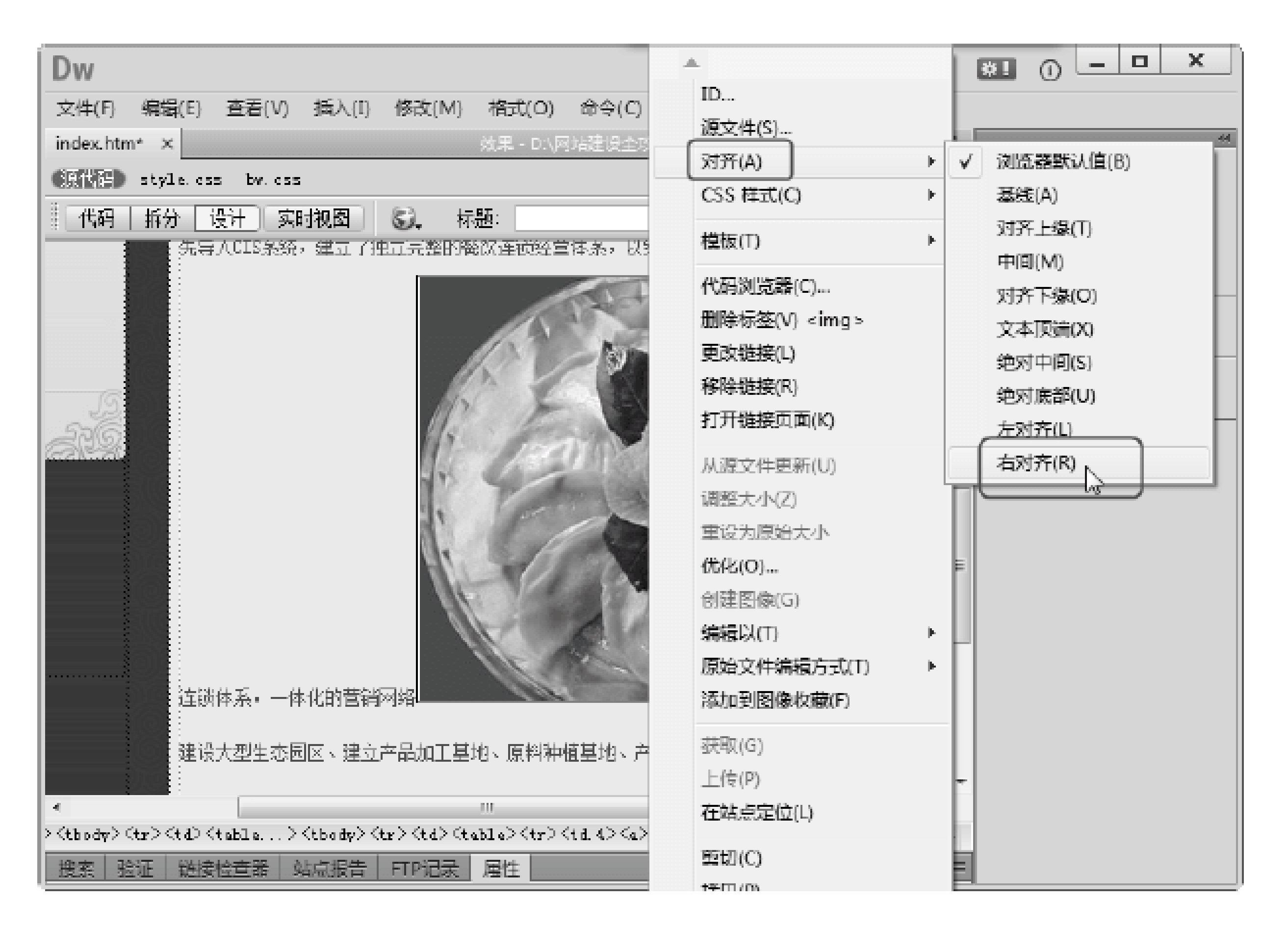


图 4-14　设置对齐方式

4.3　插入声音

在网页中可以添加各种不同格式的声音文件，但在加入声音文件之前要考虑用途、文件大小、声音品质和浏览器差别等因素。

4.3.1　关于音频文件格式

音频格式是指要在计算机内播放或者处理音频文件，是对声音文件进行数、模转换的过程。音频格式最大带宽是 20KHz，速率介于 40~50KHz 之间，采用线性脉冲编码调制 PCM，每一量化步长都具有相等的长度。

音频文件格式常见的特点有，要在计算机内播放或者处理音频文件，也就是要对声音文件进行数、模转换，这个过程同样由采样和量化构成，人耳所能听到的声音，最低的频率是从 20Hz 起一直到最高频率 20KHZ，20KHz 以上人耳是听不到的，因此音频文件格式的最大带宽是 20KHz，故而采样速率需要介于 40~50KHz 之间，而且对每个样本需要更多的量化比特数。音频数字化的标准是每个样本 16 位-96dB 的信噪比，采用线性脉冲编码调制 PCM，每一量化步长都具有相等的长度。在音频文件的制作中，正是采用这一标准。

音频格式日新月异，常见的音频格式包括：CD 格式、WAVE（*.WAV）、AIFF、AU、MP3、MIDI、WMA、RealAudio、VQF、OggVorbis、AAC、APE。

4.3.2　小实例——添加背景音乐

通过代码提示，可以在代码视图中插入代码。在输入某些字符时，将显示一个列表，列出完成条目所需要的选项。下面通过代码提示讲述背景音乐的插入，效果如图 4-15 所示，具体操作步骤如下。



图 4-15　插入背景音乐效果

原始文件：原始文件/04/4.3.2/index.html
最终文件：最终文件/04/4.3.2/index1.html

★ 提示 ★

浏览器可能需要某种附加的音频支持来播放声音，因此，具有不同插件的许多浏览器所播放声音的效果通常会有所不同。

步骤01 打开网页文档，如图 4-16 所示。



图 4-16　打开网页文档

步骤02 切换到代码视图，在代码视图中找到标签<body>，并在其后面输入“<”以显示标签列



表，输入“<”时会自动弹出一个列表框，向下滚动该列表并选中标签 bgsound，如图 4-17 所示。

★ 指点迷津 ★

bgsound 标签共有 5 个属性，其中 balance 用于设置音乐的左右均衡，delay 用于设置进行播放过程中的延时，loop 用于控制循环次数，src 用于存放音乐文件的路径，volume 用于调节音量。

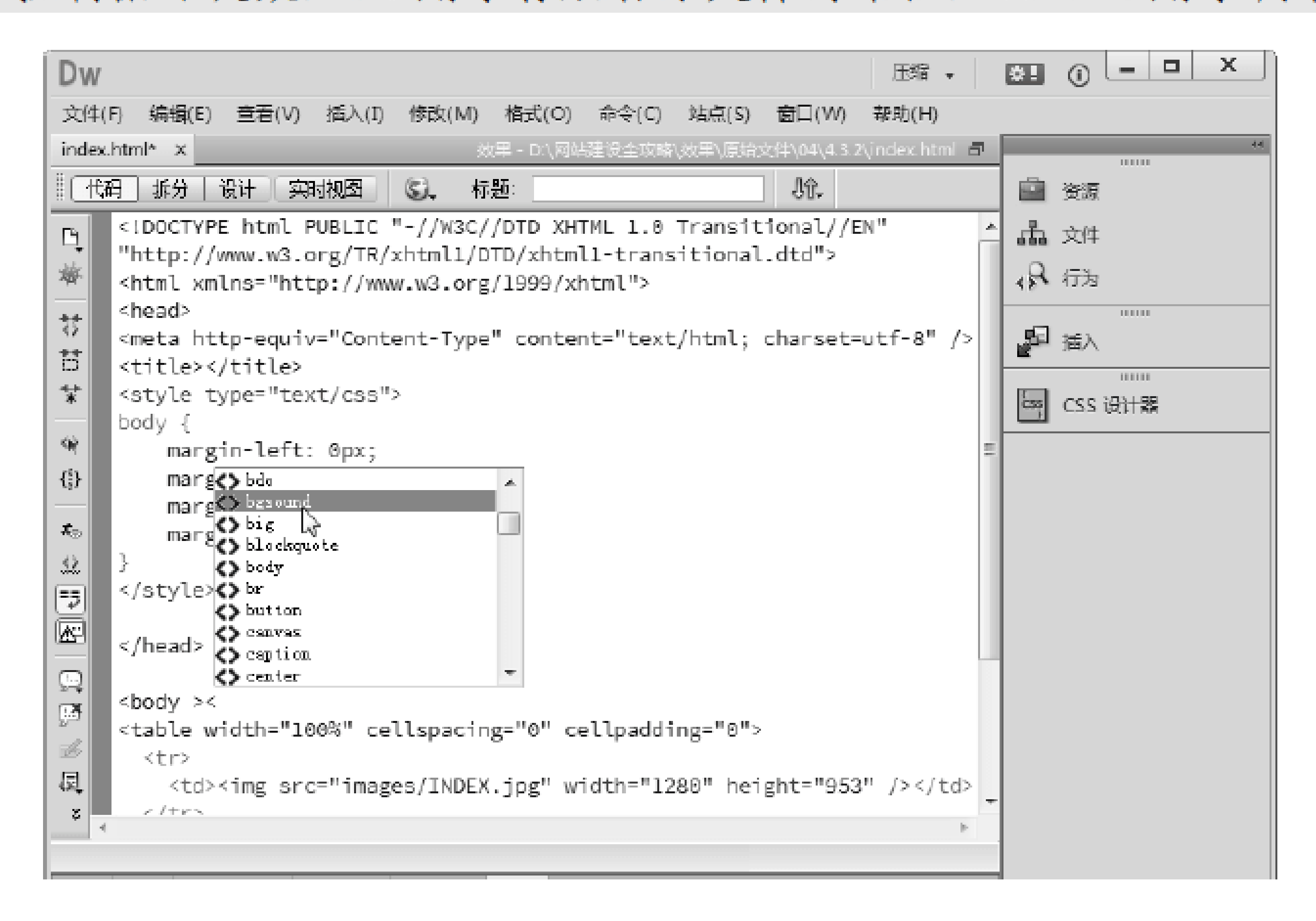


图 4-17　选中标签 bgsound

步骤03 双击插入该标签，如果该标签支持属性，则按空格键以显示该标签允许的属性列表，从中选择属性 src，如图 4-18 所示。这个属性用来设置背景音乐文件的路径。

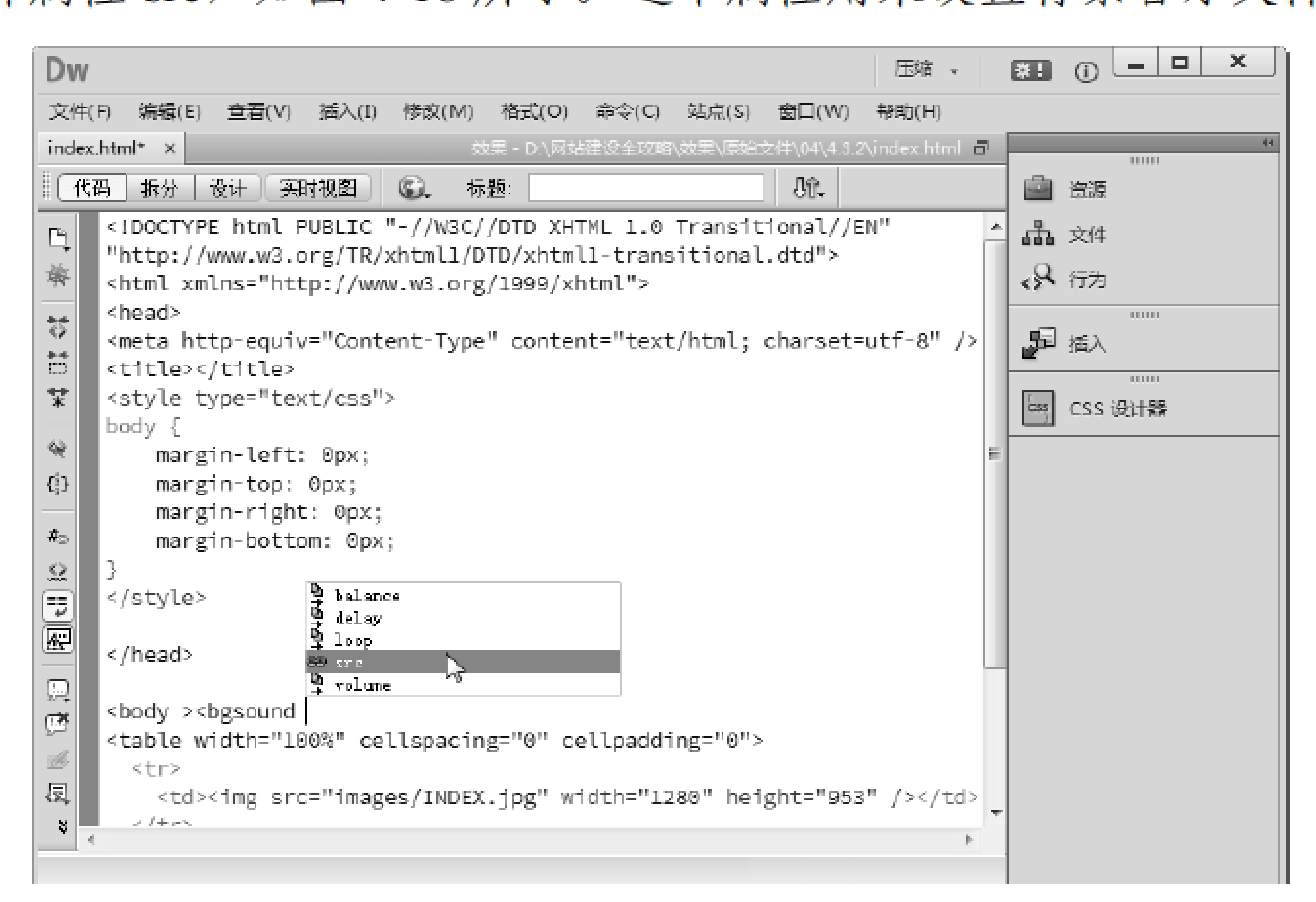


图 4-18　选择属性 src

步骤04 按 Enter 键后，出现“浏览”字样，单击以弹出“选择文件”对话框，在对话框中选择音乐文件，如图 4-19 所示。



图 4-19 “选择文件”对话框

★ 指点迷津 ★

播放背景音乐文件容量不要太大，否则很可能整个网页都浏览完了，声音却还没有下载完呢。在背景音乐格式方面，mid 格式是最好的选择，它不仅拥有不错的音质，最关键的是它的容量非常小，一般只有几十 K。

步骤05 选择音乐文件后，单击“确定”按钮。在新插入的代码后按空格键，在属性列表中选择属性 loop，如图 4-20 所示。

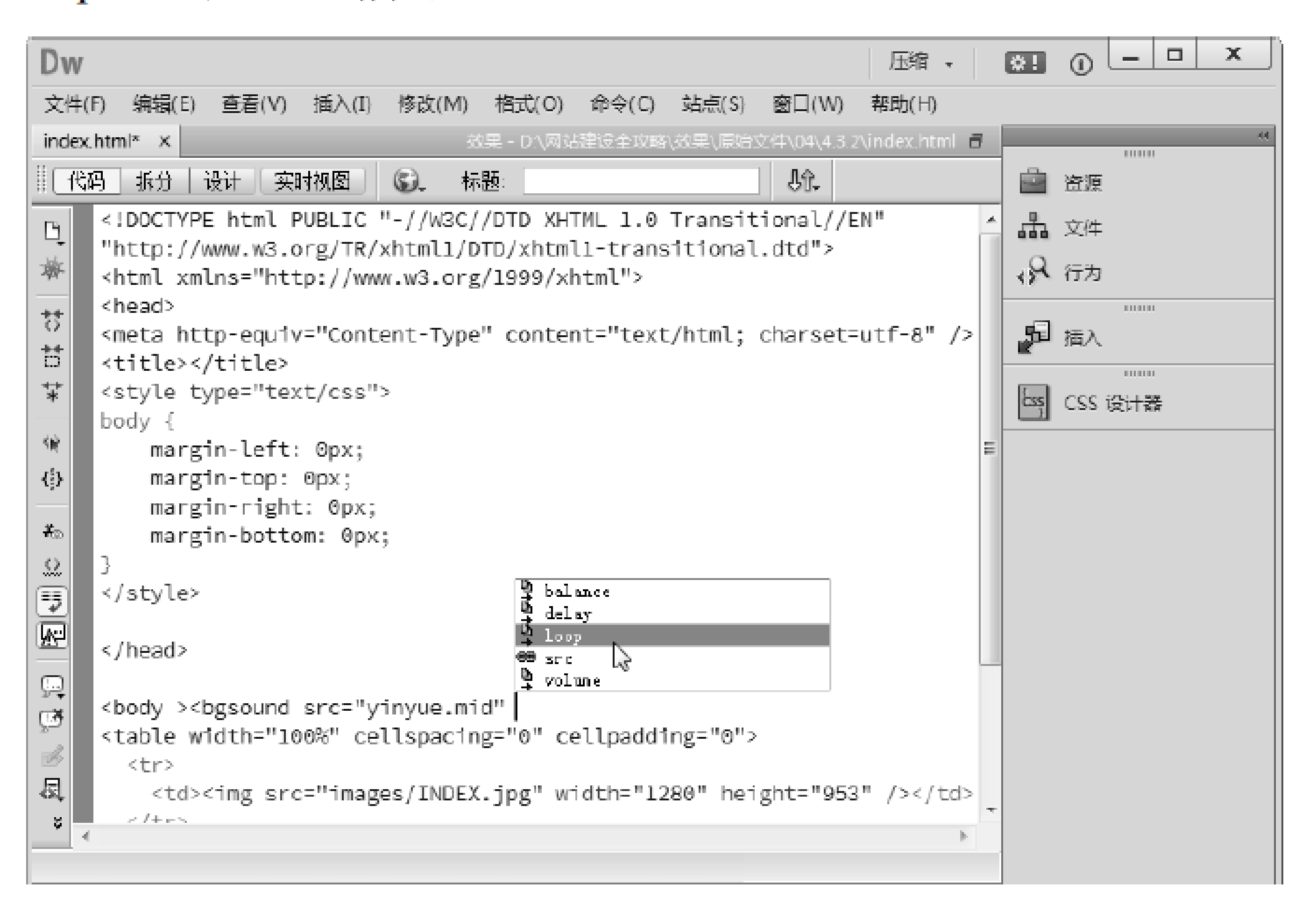


图 4-20 选择属性 loop

步骤06 出现“-1”并选中。在最后的属性值后，为该标签输入“>”，如图 4-21 所示。

步骤07 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 4-15 所示。



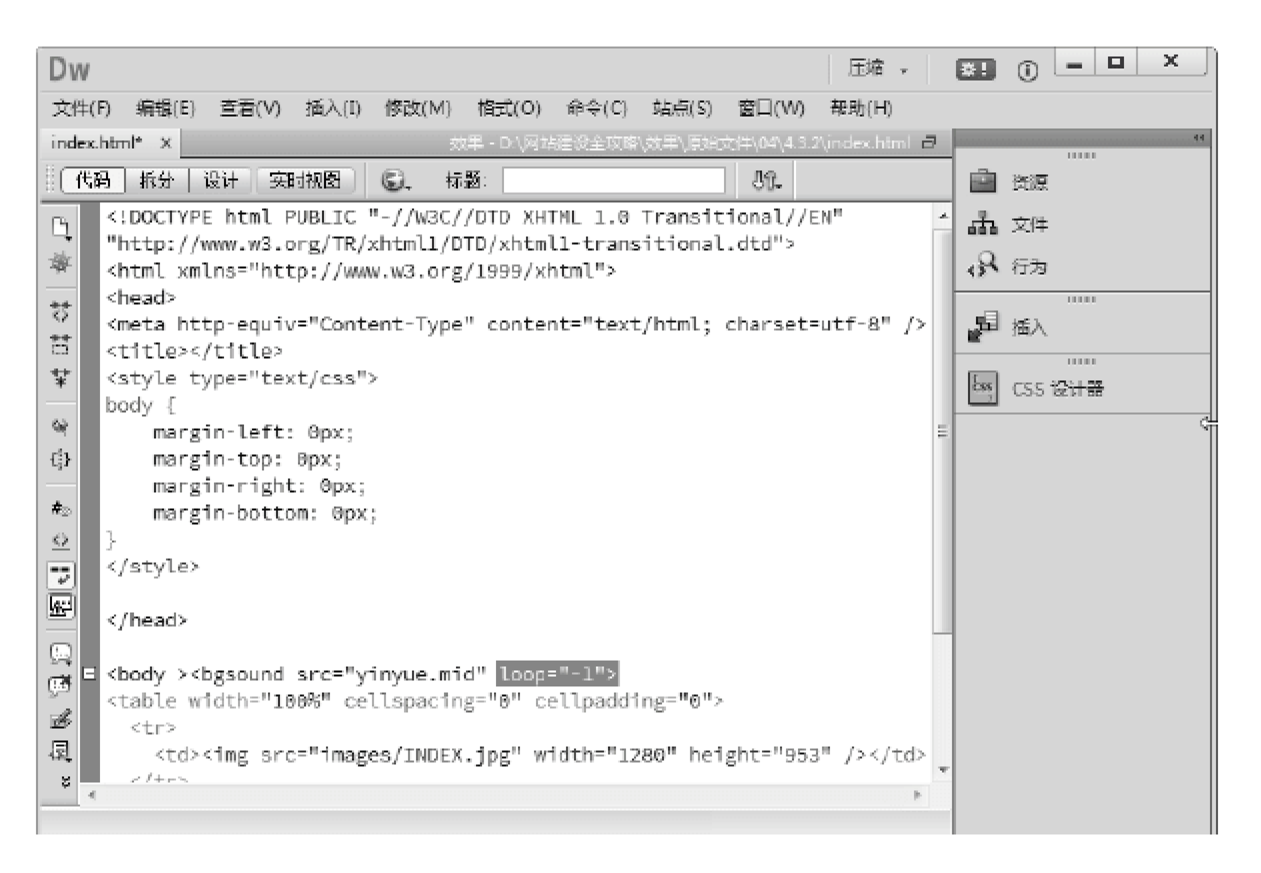


图 4-21　输入“>”

4.4　插入视频

随着宽带技术的发展和推广，出现了许多视频网站。越来越多的人选择观看在线视频，同时也有很多的网站提供在线视频服务。

4.4.1　视频的文件格式

视频文件的格式非常多，常见的有 MPEG、AVI、WMV、RM 和 MOV 等。

MPEG（或 MPG）是一种压缩比率较大的活动图像和声音的视频压缩标准，常见的 VCD、SVCD、DVD 就是这种格式。MPEG 文件格式是运动图像压缩算法的国际标准，它采用了有损压缩方法减少运动图像中的冗余信息，把后续图像中和前面图像有冗余的部分去除，从而达到压缩的目的。

AVI 是一种 Windows 操作系统使用的多媒体文件格式，可以将视频和音频交织在一起，进行同步播放。这种视频格式的优点是图像质量好，可以跨多个平台使用，其缺点是体积过于庞大。

WMV 是一种 Windows 操作系统自带的媒体播放器 Windows Media Player 所使用的多媒体格式。它的英文全称为 Windows Media Video，是微软推出的一种采用独立编码方式并且可以直接在网上实时观看视频节目的文件压缩格式。WMV 格式的主要优点包括本地或网络回放、可扩充的媒体类型、部件下载、可伸缩的媒体类型、流的优先级化、多语言支持及环境独立性。

RM 是 Real 公司推广的一种多媒体文件格式，具有非常好的压缩比率，是网上应用最广泛的格式之一。可以使用 RealPlayer 对符合 Real Media 技术规范的网络音频/视频资源进行实况转播，并且 Real Media 可以根据不同的网络传输速率制定出不同的压缩比率，从而实现在低速率的网络上进行影像数据的实时传送和播放。

MOV 是 Apple 公司推广的一种多媒体文件格式。

4.4.2　小实例——在网页中插入视频

利用视频技术在网上可以视频聊天、在线看电影等。在网页中插入视频主要有两种方法，一

种方法是利用 ActiveX 插入；另一种方法是利用插件插入。网页中插入视频的效果如图 4-22 所示，具体操作步骤如下。



图 4-22　插入视频效果

原始文件：原始文件/04/4.4.2/index.html
最终文件：最终文件/04/4.4.2/index1.html

步骤01 打开网页文档，将光标置于要插入视频的位置，如图 4-23 所示。

步骤02 执行"插入"|"媒体"| Flash Video（L）命令，弹出"插入 FLV"对话框，如图 4-24 所示。



图 4-23　打开网页文档



图 4-24　"插入 FLV"对话框



步骤03 在对话框中单击 URL 后面的“浏览”按钮，在弹出的“选择 FLV”对话框中选择视频文件，单击“确定”按钮，如图 4-25 所示。

步骤04 返回到“插入 FLV”对话框，在对话框中进行相应的设置，单击“确定”按钮，如图 4-26 所示。



图 4-25　“选择 FLV”对话框



图 4-26　“插入 FLV”对话框

步骤05 单击“确定”按钮，插入视频，如图 4-27 所示。

步骤06 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览效果如图 4-22 所示。

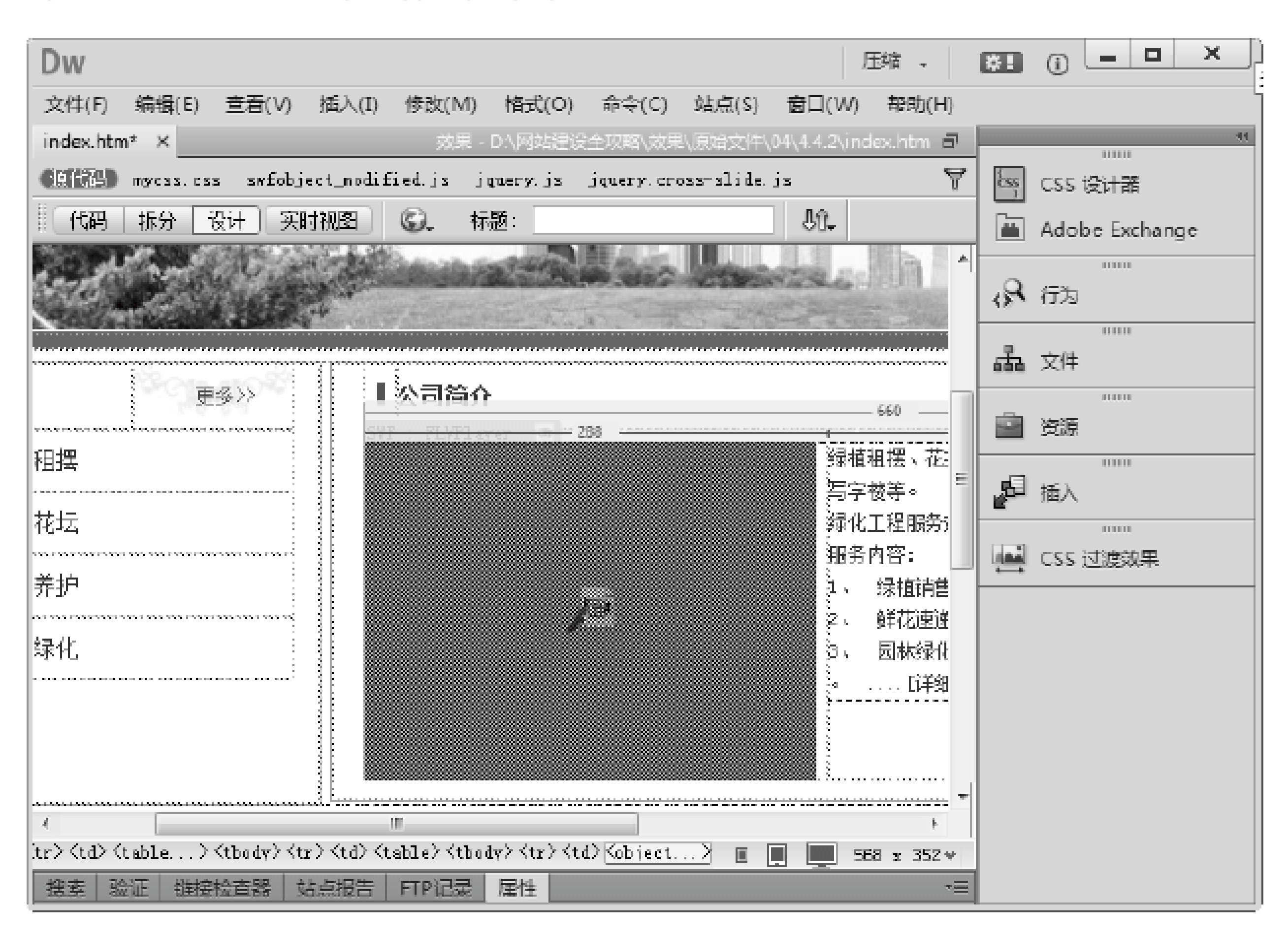


图 4-27　插入视频

4.5　插入 Flash

Flash SWF 动画是在专门的 Flash 软件中完成的，在 Dreamweaver 中能将现有的 Flash SWF 动画插入到文档中。在 Dreamweaver 中插入 Flash SWF 影片的效果如图 4-28 所示，具体操作步骤如下。



图 4-28　插入 Flash SWF 影片的效果

原始文件：原始文件/04/4.5/index.htm
最终文件：最终文件/04/4.5/index1.htm

步骤01 打开网页文档，将光标置于要插入 Flash SWF 影片的位置，如图 4-29 所示。

步骤02 执行“插入”|“媒体”| Flash SWF 命令，弹出“选择 SWF”对话框，在对话框中选择文件 jiud.swf，如图 4-30 所示。

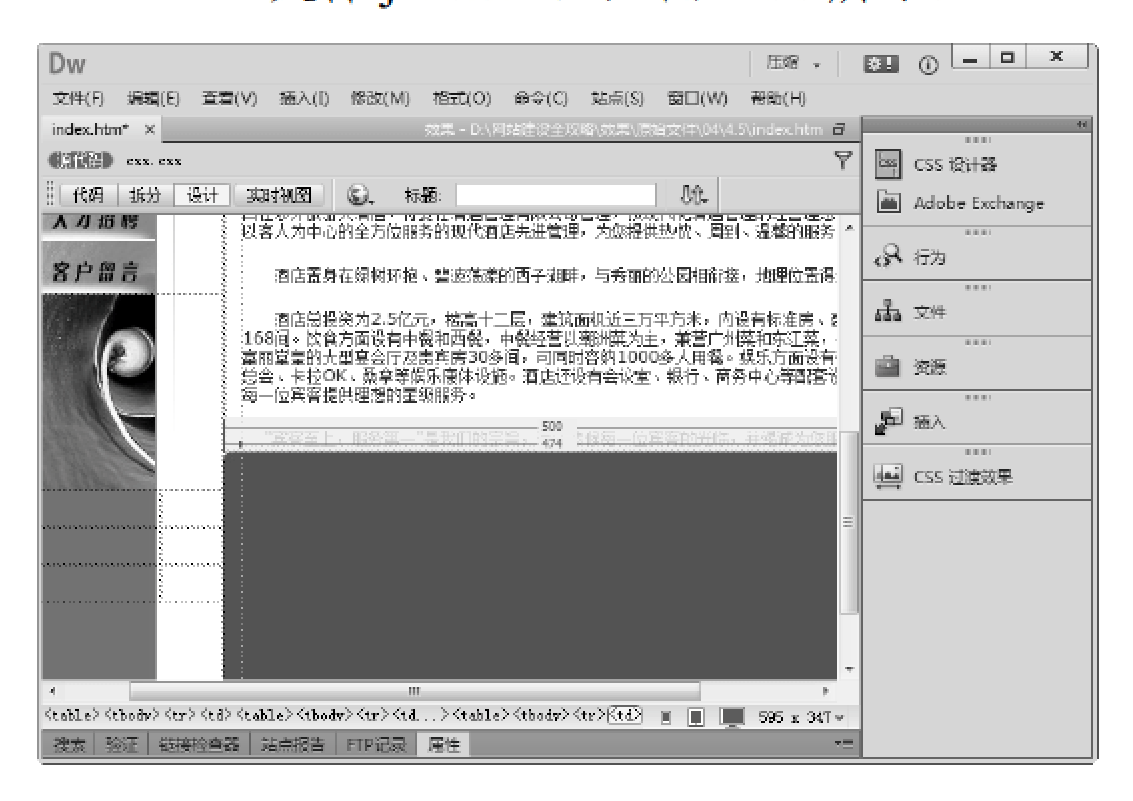


图 4-29　打开网页文档

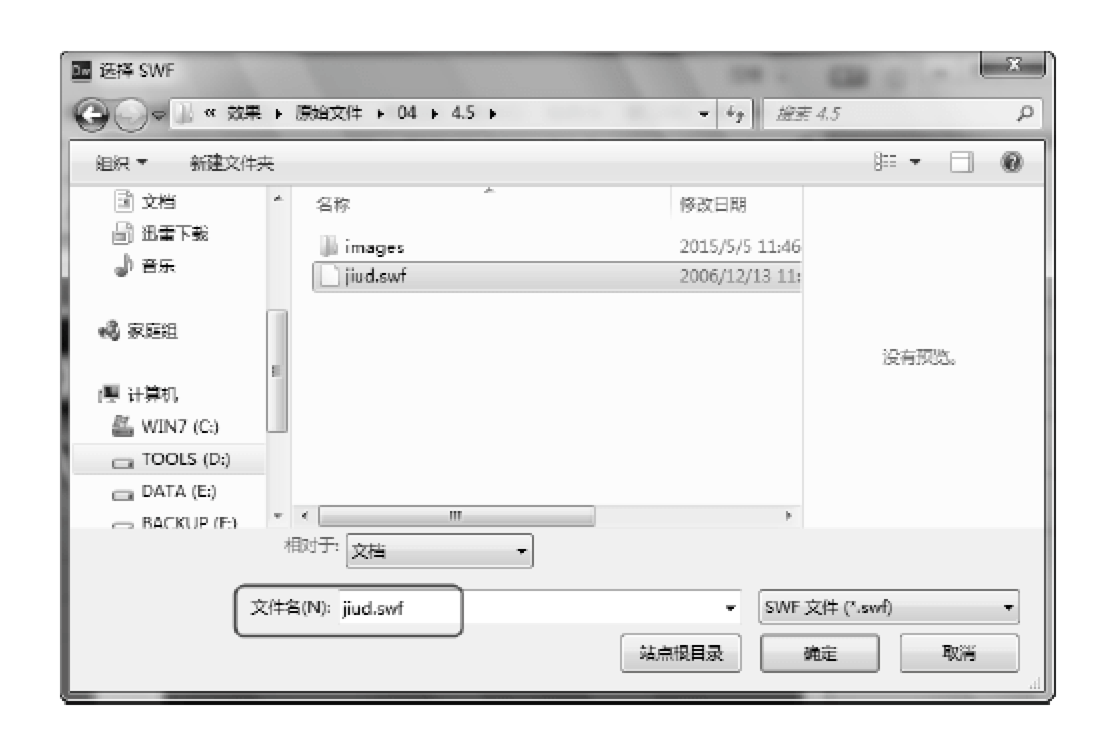


图 4-30　“选择 SWF”对话框

★ 指点迷津 ★

单击“媒体”插入栏中的按钮，也可以弹出“选择 SWF”对话框，插入 SWF 影片。

步骤03 单击“确定”按钮，插入 SWF 影片，如图 4-31 所示。





图 4-31　插入 SWF 影片

步骤04 选中插入的 Flash，打开“属性”面板，在“属性”面板中设置 Flash 相关属性，如图 4-32 所示。



图 4-32　Flash 属性面板

★ 指点迷津 ★

SWF 属性面板的各项设置。

- SWF 文本框：输入 SWF 动画的名称。
- “宽”和“高”：设置文档中 SWF 动画的尺寸，可以输入数值改变其大小，也可以在文档中拖动缩放手柄来改变其大小。
- “文件”：指定 SWF 文件的路径。
- “背景颜色”：指定影片区域的背景颜色。在不播放影片时（在加载时和在播放后）也显示此颜色。
- “循环”：选中此复选框可以重复播放 SWF 动画。
- “自动播放”：选中此复选框，当在浏览器中载入网页文档时，自动播放 SWF。
- “垂直边距”和“水平边距”：指定动画边框与网页上边界和左边界的距离。
- “品质”：设置 SWF 动画在浏览器中的播放质量，包括“低品质”、“自动低品质”、“自动高品质”

和“高品质”4 个选项。

- “比例”：设置显示比例，包括“默认（全部显示）”、“无边框”和“严格匹配”3 个选项。
- “对齐”：设置 SWF 在页面中的对齐方式。
- Wmode：为 SWF 文件设置 Wmode 参数以避免与 DHTML 元素（例如 Spry 构件）相冲突。
- “播放”：在“文档”窗口中播放影片。
- “参数”：打开一个对话框，可在其中输入传递给影片的附加参数。影片必须已设计好，可以接收这些附加参数。

步骤05 保存文档，按 F12 键即可在浏览器中预览，效果如图 4-28 所示。

4.6 网页链接的创建

网站实际上是由很多网页组成的，那么网页之间是如何联系的呢？这就是网页的“链接”。

4.6.1 网页链接的基本类型

链接，又称超链接（Hyperlink），它作为网页间的桥梁，起着相当重要的作用。网页中的很多对象都可以加入“链接”的属性。超链接是从一个网页或文件到另一个网页或文件的链接，包括图像或多媒体文件，还可以指向电子邮件地址或程序。当网站访问者单击超链接时，将根据目标的类型执行相应的操作，即显示在 Web 浏览器中打开或运行。

要正确创建链接，就必须了解链接与被链接文档之间的路径。每个网页都有一个唯一的地址，称为统一资源定位符（URL）。然而，当在网页中创建内部链接时，一般不会指定链接文档的完整 URL，而是指定一个相对当前文档或站点根文件夹的相对路径。

在网页中的链接按照链接路径的不同可以分为 3 种形式：绝对路径、相对路径和基于根目录路径。

这些路径都是网页中的统一资源定位，只不过后两种路径将 URL 的通信协议和主机名省略了。后两种路径必须有参照物，一种是以文档为参照物；另一种是以站点的根目录为参照物。而第一种路径就不需要有参照物，其是最完整的路径，也是标准的 URL。

4.6.2 小实例——图像链接

当用户浏览网页，鼠标经过图像时，会出现一个手形图标，提示浏览者这是带链接的图像。此时单击鼠标，会打开所链接的网页，这就是图像超链接。创建图像链接的效果如图 4-33 所示，具体操作步骤如下。





图 4-33　创建图像链接效果

原始文件：原始文件/04/4.6.2/index.html
最终文件：最终文件/04/4.6.2/index1.html

步骤01 打开网页文档，选中要创建链接的图像，如图 4-34 所示。

步骤02 打开“属性”面板，在面板中单击“链接”文本框右边的“浏览文件”按钮，弹出“选择文件”对话框，选择链接的文件 jiafang.html，如图 4-35 所示。



图 4-34　打开网页文档



图 4-35　“选择文件”对话框

步骤03 单击“确定”按钮，文件即可被添加到“链接”文本框中，如图 4-36 所示。



图 4-36　添加链接

★ 知识要点★

在属性面板中的“链接”文本框中也可以直接输入要链接的内容。

步骤04 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 4-33 所示。

4.6.3　小实例——E-mail 链接

E-mail 链接也叫电子邮件链接，电子邮件地址作为超链接的链接目标与其他链接目标不同。当用户在浏览器上单击指向电子邮件地址的超链接时，将会打开默认的邮件管理器的新邮件窗口，其中会提示用户输入信息并将该信息传送给指定的 E-mail 地址。当单击文字“联系我们”时效果如图 4-37 所示，具体操作步骤如下。



图 4-37　创建电子邮件链接的效果

★ 提示 ★

单击电子邮件链接后，系统将自动启动电子邮件软件，并在收件人地址中自动填写上电子邮件链接所指定的邮箱地址。

原始文件：原始文件/04/4.6.3/index.html
最终文件：最终文件/04/4.6.3/index1.html

步骤01 打开网页文档，将光标置于要创建电子邮件链接的位置，如图 4-38 所示。

步骤02 执行“插入” | “电子邮件链接”命令，弹出“电子邮件链接”对话框，在对话框的“文本”文本框中输入“联系我们”，在“电子邮件”文本框中输入 sdhzgw@163.com，如图 4-39 所示。



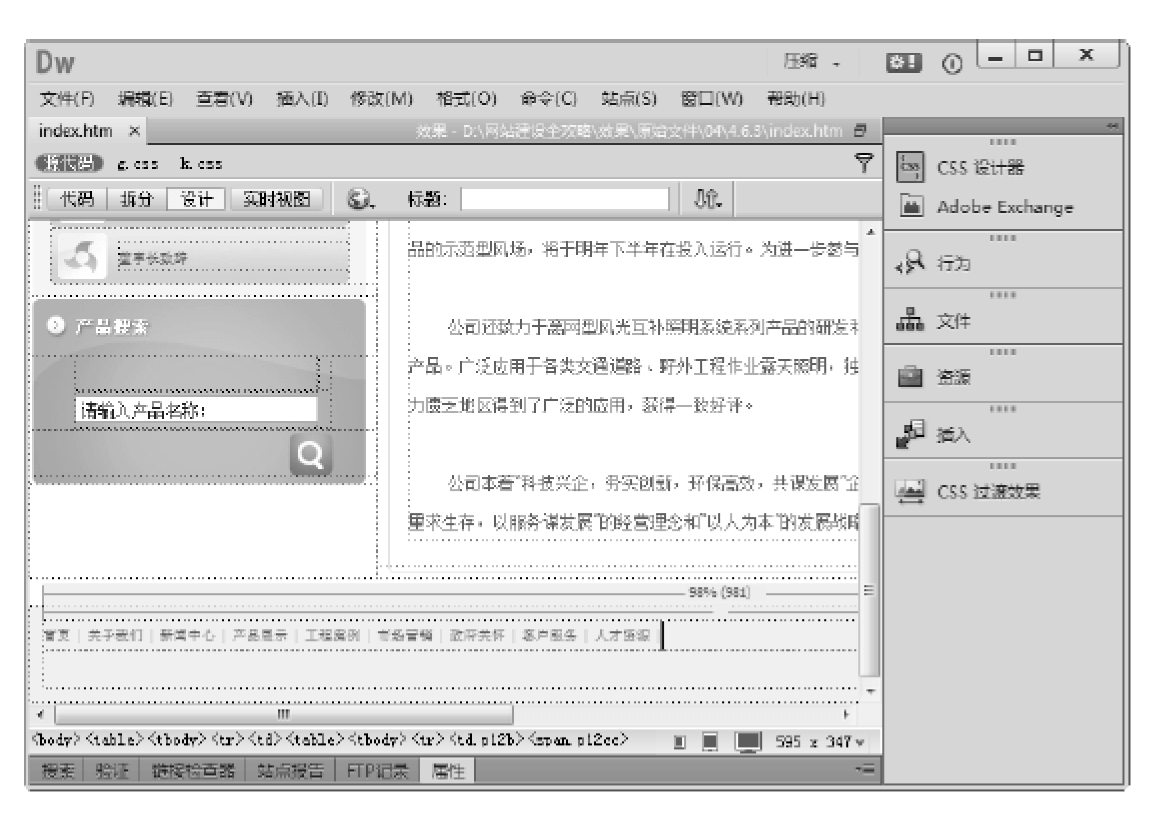


图 4-38　打开网页文档



图 4-39　“电子邮件链接”对话框

步骤03 单击“确定”按钮，创建电子邮件链接，如图 4-40 所示。



图 4-40　创建电子邮件链接

★ 高手支招 ★

单击“常用”插入栏中的“电子邮件链接”按钮，也可以弹出“电子邮件链接”对话框。

步骤04 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 4-37 所示。

★ 高手支招 ★

如何避免页面电子邮件地址被搜索到?

如果拥有一个站点并发布了 E-mail 链接，那么其他人会利用特殊工具搜索到这个地址并加入到他们的数据库中，这样经常会收到一些垃圾信。要想避免 E-mail 地址被搜索到，可以在页面上不按标准格式书写 E-mail 链接，如 yourname at mail.com，它等同于 yourname@mail.com。

4.6.4 小实例——下载文件链接

如果要在网站中提供下载资料，就为文件提供下载链接，如果超链接指向的不是一个网页文件，而是其他文件例如 zip、mp3、exe 文件等，单击链接的时候就会下载文件。创建下载文件的链接效果如图 4-41 所示，具体操作步骤如下。



图 4-41 下载文件的链接效果

★ 提示 ★

网站中每个下载文件必须对应一个下载链接，而不能为多个文件或者一个文件夹建立下载链接，如果需要对多个文件或者文件夹提供下载，只能利用压缩软件将这些文件或者文件夹压缩为一个文件。

原始文件：原始文件/04/4.6.4/index.html
最终文件：最终文件/04/4.6.4/index1.html

步骤01 打开网页文档，选中要创建链接的文字，如图 4-42 所示。

步骤02 执行“窗口”|“属性”命令，打开“属性”面板，在面板中单击“链接”文本框右边的按钮，弹出“选择文件”对话框，在对话框中选择要下载的文件“新建文本文档.zip”，如图 4-43 所示。





图 4-42　打开网页文档

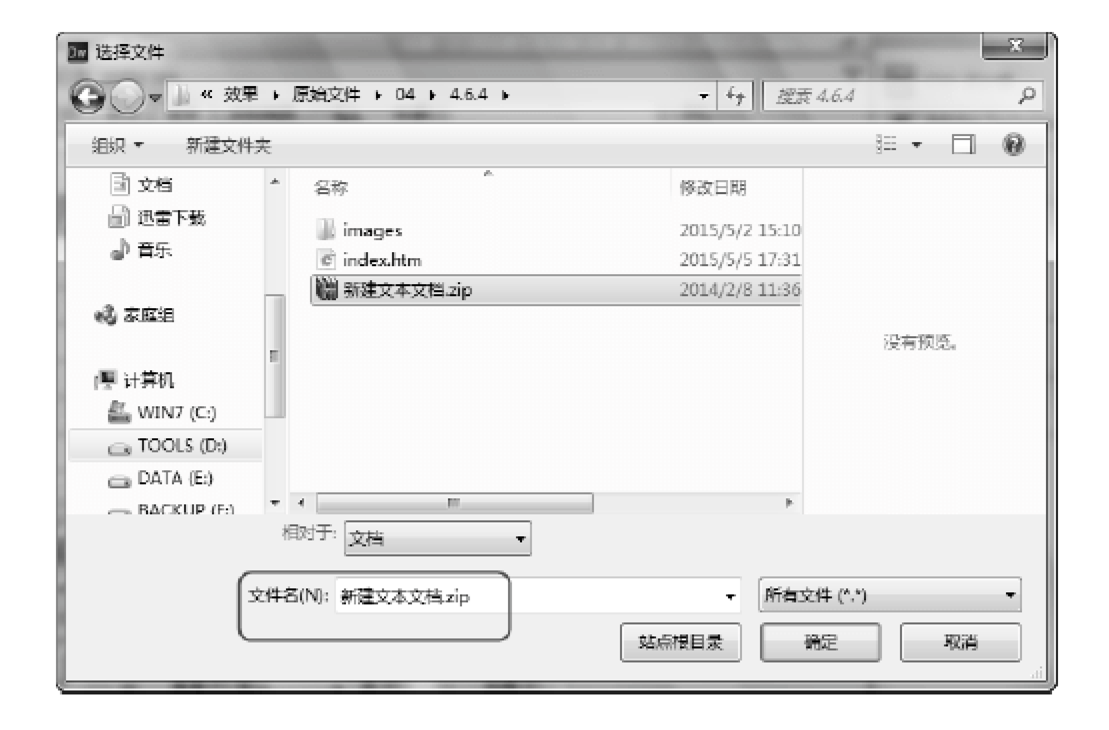


图 4-43　“选择文件”对话框

步骤03 单击“确定”按钮，添加到“链接”文本框中，如图 4-44 所示。

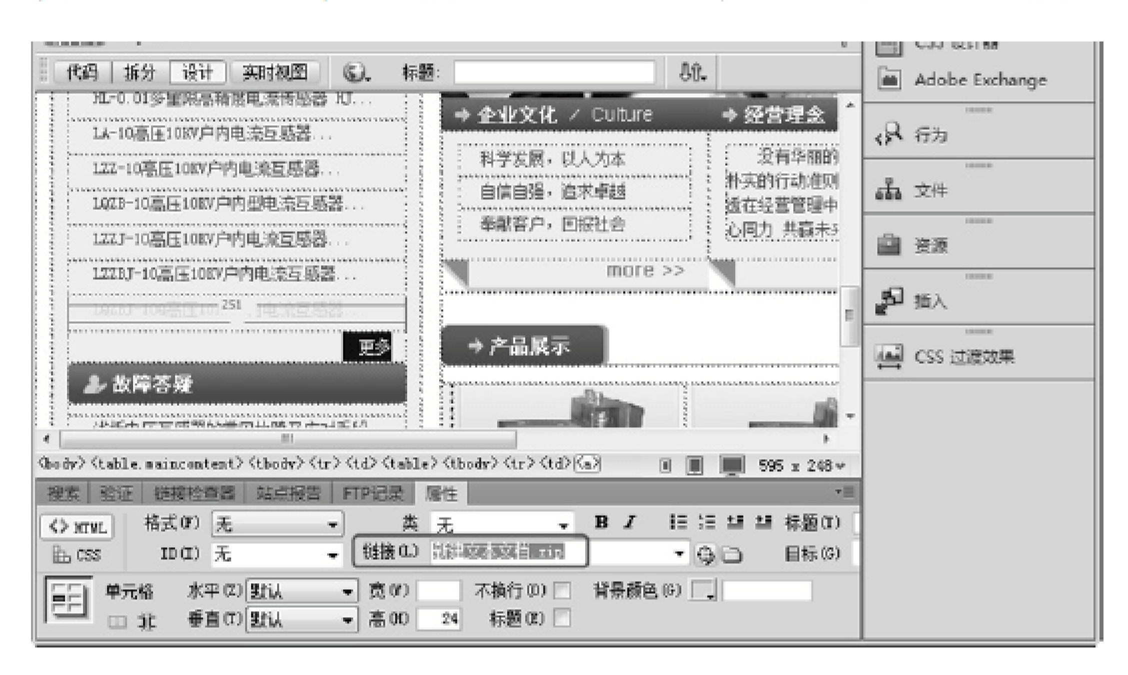


图 4-44　添加到“链接”文本框中

步骤04 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 4-41 所示。

4.6.5　小实例——脚本链接

脚本链接执行 JavaScript 代码或调用 JavaScript 函数。它非常有用，能够在不离开当前网页的情况下为访问者提供有关某项的附加信息。下面利用脚本链接创建关闭网页，效果如图 4-45 所示，具体操作步骤如下。



图 4-45　利用脚本链接创建关闭网页

原始文件：原始文件/04/4.6.5/index.html
最终文件：最终文件/04/4.6.5/index1.html

步骤01 打开网页文档，如图 4-46 所示。

步骤02 选中文字“关闭窗口”，在属性面板中的“链接”文本框中输入 javascript:window.close()，如图 4-47 所示。



图 4-46　打开网页文档

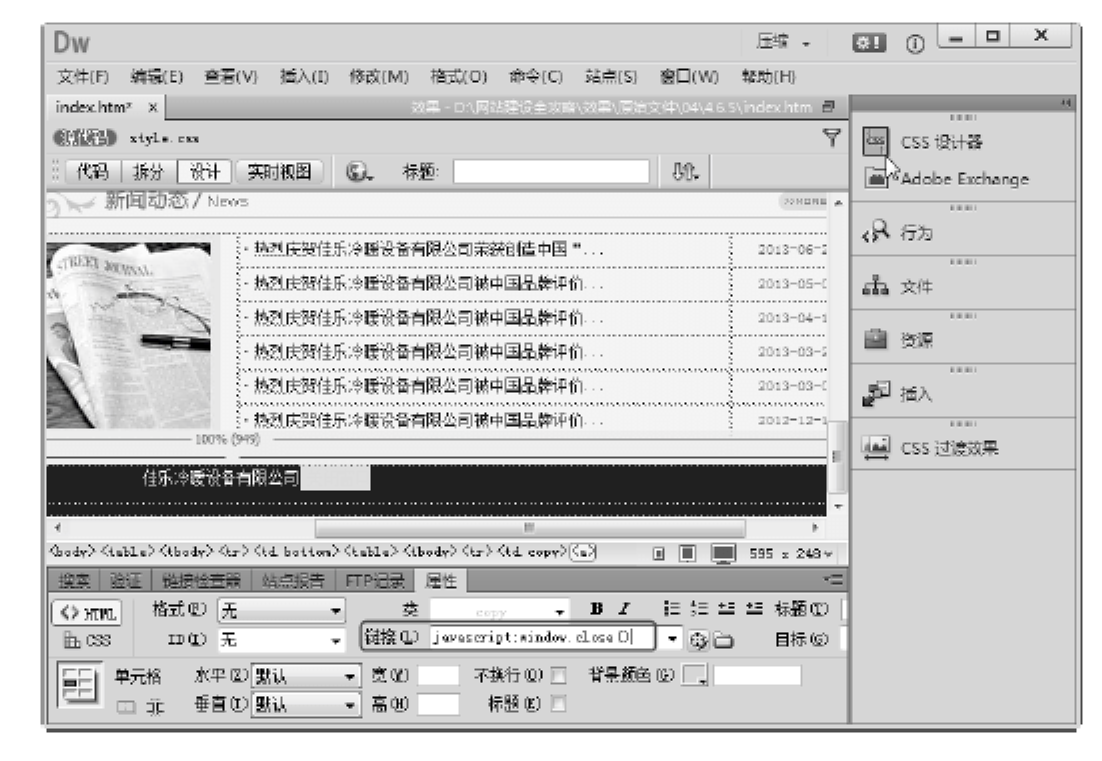


图 4-47　输入链接

步骤03 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，单击“关闭窗口”按钮会自动弹出一个提示对话框，提示是否关闭窗口，单击“是”按钮即可关闭窗口，效果如图 4-45 所示。

4.7　实战——图文混排网页

文字和图像是网页中最基本的元素，在网页中插入图像会使得网页更加生动形象。在网页中创建图文混排网页的方法非常简单，如图 4-48 所示的是图文混排的效果，具体操作步骤如下。



图 4-48　图文混排网页效果



原始文件：原始文件/04/实战/index.html
最终文件：最终文件/04/实战/index1.html

★ 提示 ★

如何使文字和图片内容共处?

在 Dreamweaver 中，图片对象是需要独占一行的，那么文字内容只能在与其平行的一行的位置上，怎么样才可以让文字围绕着图片显示呢？需要选中图片，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“对齐”|“右对齐”选项，这时会发现文字已经均匀地排列在图片的右边了。

步骤01 打开网页文档，如图 4-49 所示。



图 4-49　打开网页文档

步骤02 将光标置于页面中，输入相应的文字，如图 4-50 所示。

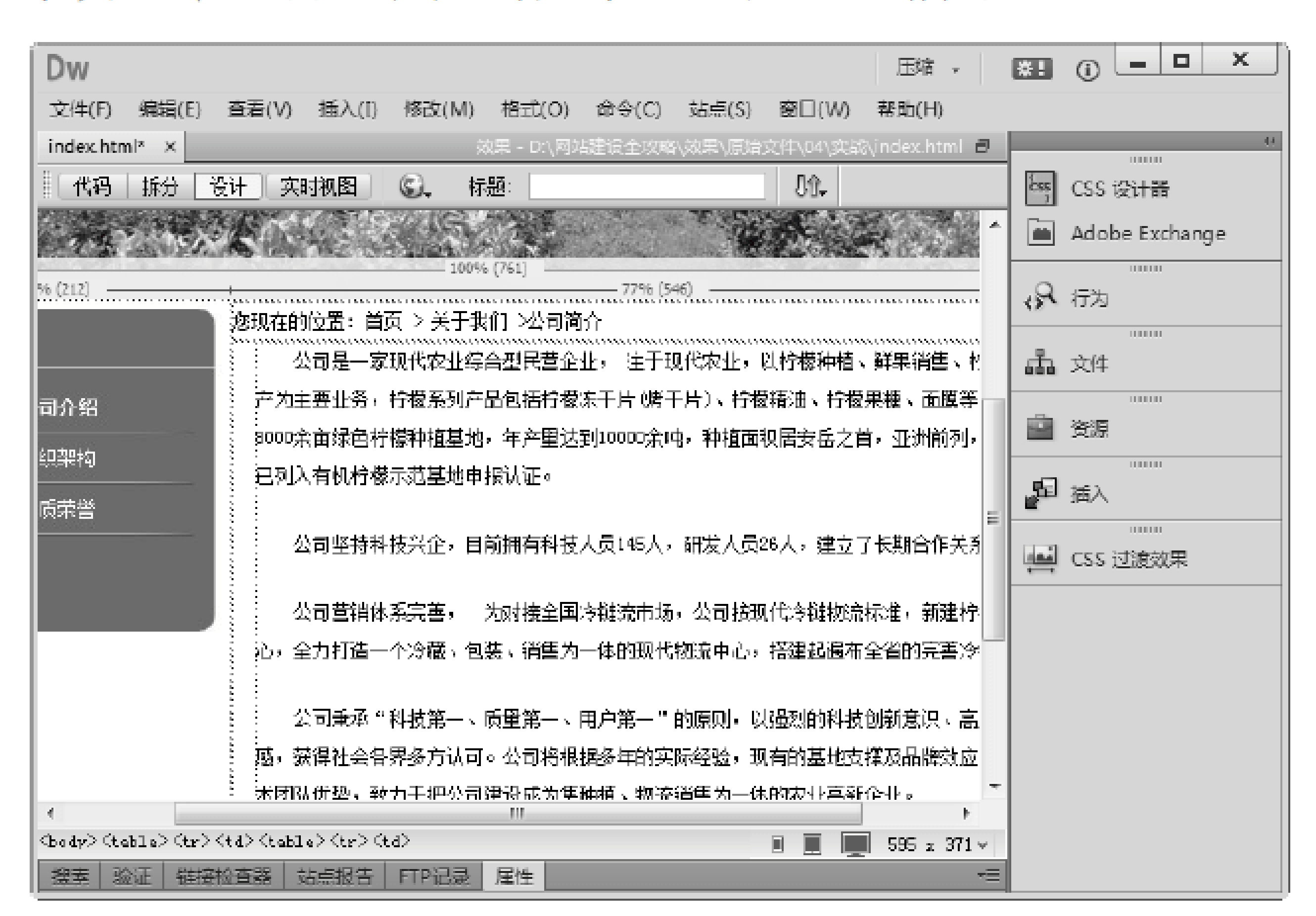


图 4-50　输入文字

步骤03 将光标置于文字中，执行“插入”|“图像”|“图像”命令，弹出“选择图像源文件”对话框，在对话框中选择图像 images/guoyuan.jpg，如图 4-51 所示。



图 4-51 “选择图像源文件”对话框

步骤04 单击“确定”按钮，插入图像，如图 4-52 所示。



图 4-52 插入图像

步骤05 选中插入的图像，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“对齐”|“右对齐”选项，如图 4-53 所示。

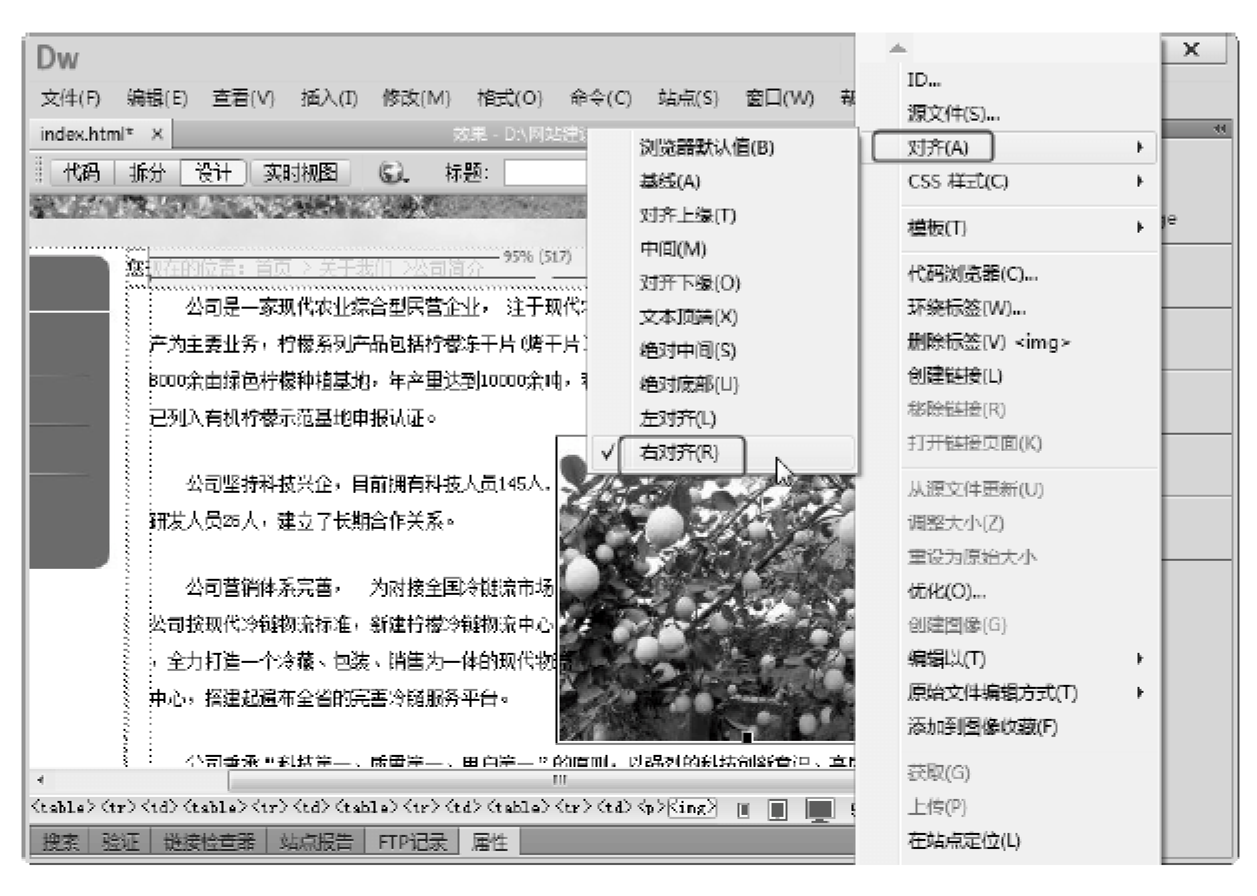


图 4-53 设置图像的对齐方式



步骤06 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 4-48 所示。

★ 提示 ★

修改图像的高度和宽度的值可以改变图像的显示尺寸，但是这并不能改变图像下载所用的时间，因为浏览器是先将图像数据下载，然后才改变图像尺寸的。要想减少图像下载所需要时间并使图像无论什么时候都显示相同的尺寸，建议在图像编辑软件中重新处理该图像，这样得到的效果将是最好的。



第 5 章　使用表格排版网页

本章导读

表格是网页排版设计的常用工具，表格在网页中不仅可以用来排列数据，而且可以对页面中的图像、文本等元素进行准确的定位，使得页面在形式上既丰富多彩又有条理，从而使页面显得更加整齐有序。本章主要讲述表格的创建、编辑表格、表格属性的设置以及排序和整理表格内容等。

- 插入表格
- 编辑表格
- 设置表格属性
- 排序及整理表格内容

实例展示



客房	门市价	特价	面积(M²)	房型
高级双人房	728	355	30	双人房
豪华双人房	798	385	30	双人房
豪华大床房	848	425	43	大床房
三人房	848	435	35	三人房
豪华三人房	868	445	35	豪华三人房
商务房	888	455	30	双人房/大床房
豪华商务单间	928	475	43	大床房
高级套房	988	535	58	一房一厅（大床或双床房）
商务套房	1088	605	58	一房一厅（大床）
豪华套房	1388	825	86--99	两房一厅（大床房和双人房）


导入表格式数据



插入圆角表格

5.1　插入表格

在 Adobe Dreamweaver CC 中，表格可以用于安排网页文档的整体布局，起着非常重要的



作用。

5.1.1　小实例——插入表格

在 Dreamweaver 中，表格可以用于制作简单的图表，还可以用于安排网页文档的整体布局，起着非常重要的作用。在网页中插入表格的方法非常简单，具体操作步骤如下。

步骤01 打开网页文档，将光标置于要插入表格的位置，如图 5-1 所示。

步骤02 执行“插入”|“表格”命令，弹出“表格”对话框，在对话框中将“行数”设置为 4，“列数”设置为 3，“表格宽度”设置为 80%，如图 5-2 所示。



图 5-1　打开网页文档



图 5-2　“表格”对话框

★ 知识要点 ★

在“表格”对话框中可以进行如下设置。

- “行数”：在文本框中输入新建表格的行数。
- “列”：在文本框中输入新建表格的列数。
- “表格宽度”：用于设置表格的宽度，其中右边的下拉列表中包含百分比和像素。
- “边框粗细”：用于设置表格边框的宽度，如果设置为 0，则在浏览时看不到表格的边框。
- “单元格边距”：单元格内容和单元格边界之间的像素数。
- “单元格间距”：单元格之间的像素数。
- “标题”：可以定义表头样式，4 种样式可以任选一种。
- “辅助功能”：定义表格的标题和摘要信息。
- “标题”：用来定义表格标题。
- “摘要”：用来对表格进行注释。

步骤03 单击“确定”按钮，插入表格，如图 5-3 所示。

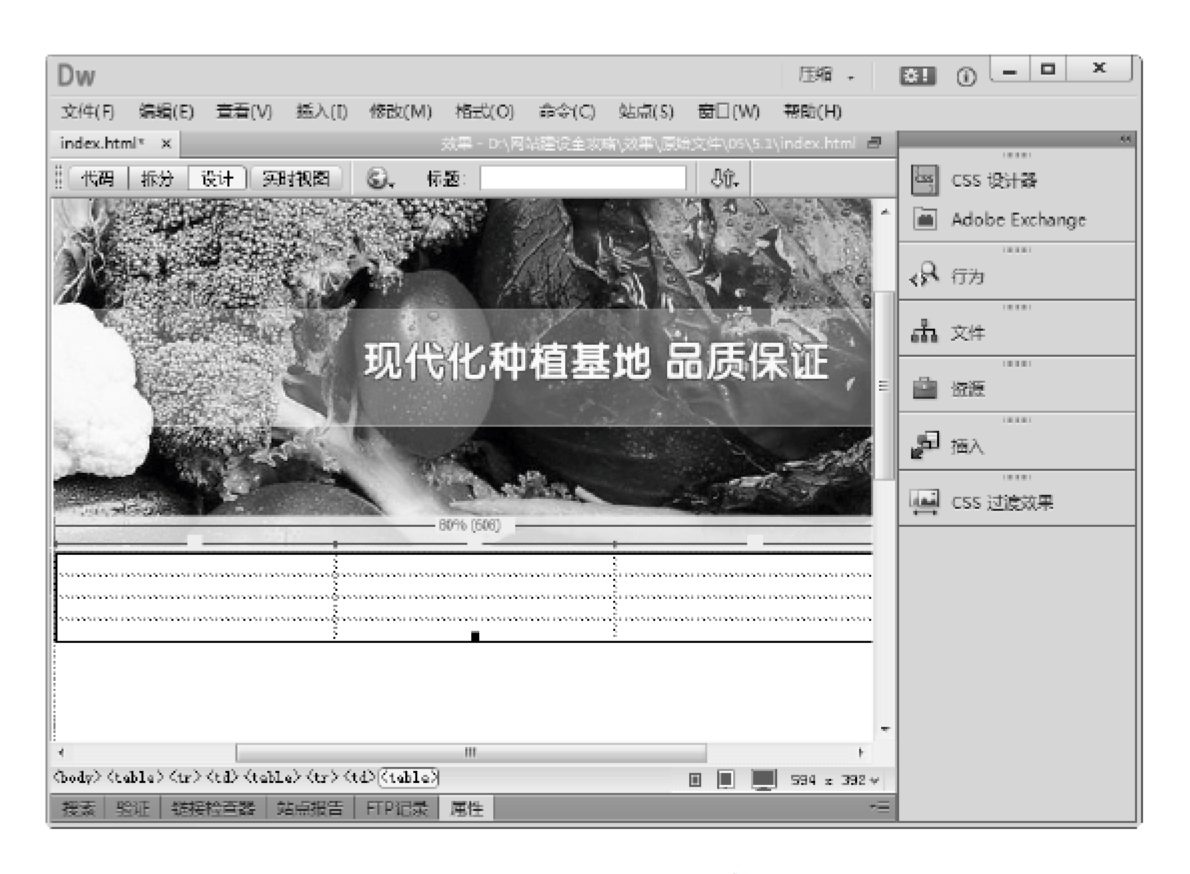


图 5-3　插入表格

★ 提示 ★

如果没有明确指定单元格间距和单元格边距的值，大多数浏览器将单元格边距默认设置为 1，单元格间距设置为 2 来显示表格。若要确保浏览器不显示表格中的边距和间距，可以将单元格边距和间距设置为 0。大多数浏览器按边框设置为 1 显示表格。

5.1.2　小实例——添加内容到单元格

表格建立以后，就可以向表格中添加各种元素了，如文本、图像等。在表格中添加文本就如同在文档中操作一样，除了直接输入文本，还可以先利用其他文本编辑器编辑文本，然后将文本拷贝到表格里，这也是在文档中添加文本的一种简洁而快速的方法。将光标置于单元格中，在每个单元格中分别输入相应的文字，如图 5-4 所示。



图 5-4　添加内容到单元格

5.2　编辑表格

创建表格后，用户根据网页设置需要对表格进行处理，例如，选择表格和选择单元格、调整



表格和单元格的大小、添加或删除行或列、拆分单元格、剪切、复制和粘贴单元格等，熟练掌握表格的基本操作，可以提高制作网页速度。

5.2.1　选择表格及其元素

要想对表格进行编辑，那么首先选择它，主要有以下 4 种方法选取整个表格。

- 将光标置于表格的左上角，按住鼠标的左键不放，拖动鼠标指针到表格的右下角，将整个表格中的单元格选中，单击鼠标的右键，在弹出的快捷菜单中选择“表格”|“选择表格”命令，如图 5-5 所示。



图 5-5　执行“选择表格”命令

- 单击表格边框线的任意位置，即可选中表格，如图 5-6 所示。



图 5-6　单击表格边框线

- 将光标置于表格内任意位置，执行“修改”|“表格”|“选择表格”命令，如图 5-7 所示。





图 5-7　执行“选择表格”命令

● 将光标置于表格内任意位置，单击文档窗口左下角的<table>标签，如图 5-8 所示。



图 5-8　选择<table>标签

选择表格的行与列也有两种不同的方法。

● 当鼠标位于要选择行首或列顶时，鼠标指针形状变成了黑箭头，单击鼠标左键即可选中列或行，如图 5-9 所示和 5-10 所示。



图 5-9　选择列



图 5-10　选择行



- 按住鼠标左键不放从左至右或者从上向下拖动，即可选中列或者行，如图 5-11 所示和 5-12 所示。



图 5-11　选中列



图 5-12　选中行

选择表格中的单元格有两种方式，一种是选择单个单元格，另一种是选择多个单元格。

- 按住 Ctrl 键，然后单击要选中的单元格即可。
- 将光标移到要选中的单元格中并单击释放，按住 Ctrl + A 组合键，即可选中该单元格。
- 将光标置于要选中的单元格中，执行“编辑”|“全选”命令，即可选中该单元格。
- 将光标置于要选中的单元格中，单击文档窗口左下角的<td>标签可以选中。
- 按住 Shift 键不放并单击选择多个单元格中的第一个和最后一个，可以选中多个相邻的单元格。
- 按住 Ctrl 键不放单击并选择多个单元格，可以选中多个相邻或不相邻的单元格，如图 5-13 所示。



图 5-13　选中不相邻的单元格

5.2.2　调整表格和单元格的大小

在文档中插入表格后，若想改变表格的高度和宽度，可以先选中该表格，在出现的 3 个控制点后将鼠标移动到控制点上，当鼠标指针变成如图 5-14、5-15 和 5-16 所示的形状时，按住鼠标左

键并拖动即可改变表格的高度和宽度。

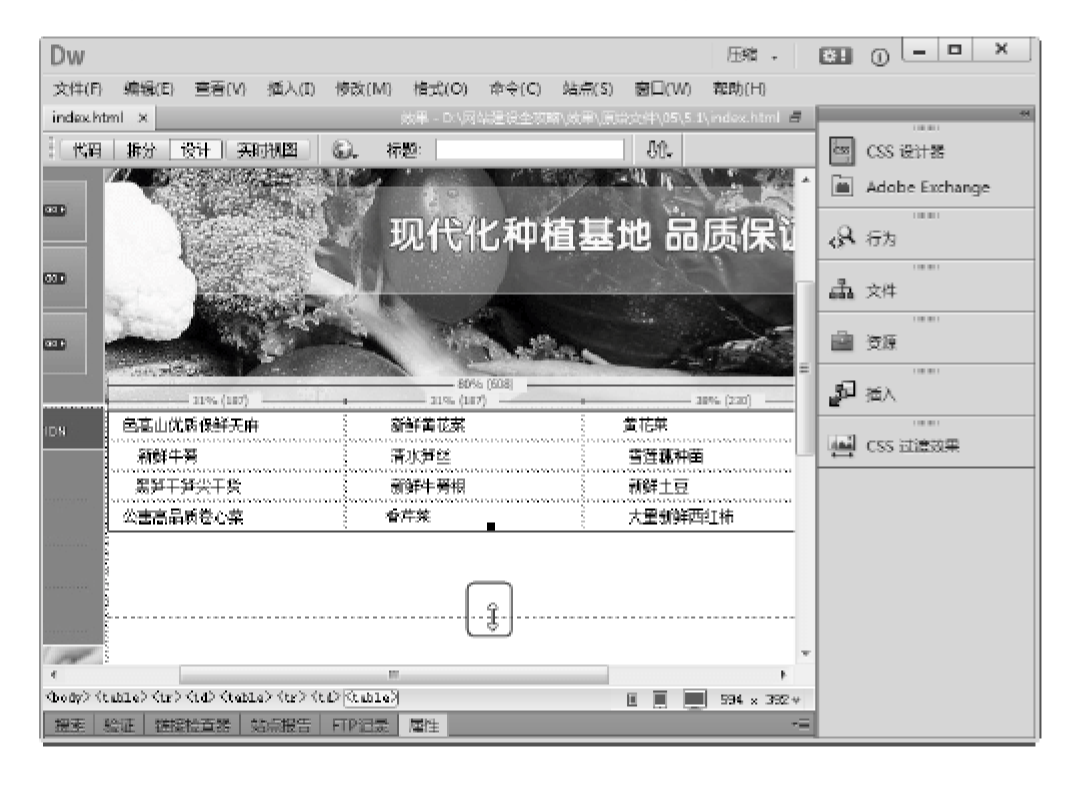


图 5-14　调整表格的高度



图 5-15　调整表格的宽度



图 5-16　同时调整表格的宽度和高度

★ 提示★

还可以在“属性”面板中改变表格的“宽”和“高”的值，来改变表格的大小。

5.2.3　添加、删除行或列

可以执行“修改”|“表格”菜单中的子命令，增加或减少行与列。

增加行与列可以用以下方法。

- 将光标置于相应的单元格中，执行“修改”|“表格”|“插入行”命令，即可插入一行。
- 将光标置于相应的位置，执行“修改”|“表格”|“插入列”命令，即可在相应的位置插入一列。
- 将光标置于相应的位置，执行“修改”|“表格”|“插入行或列”命令，弹出“插入行或列”对话框，在对话框中进行相应的设置，如图 5-17 所示。单击“确定”按钮，即可在相应的位置插入行或列，如图 5-18 所示。





图 5-17　“插入行或列”对话框



图 5-18　插入行

★ 高手支招 ★

在“插入行或列”对话框中可以进行如下设置。

- 插入：包含“行”和“列”两个单选按钮，一次只能选择其中一个来插入行或者列。该选项组的初始状态选择的是“行”选项，所以下面的选项就是“行数”。如果选择的是“列”选项，那么下面的选项就变成了“列数”，在“列数”选项的文本框内可以直接输入要插入的列数。
- 位置：包含“所选之上”和“所选之下”两个单选按钮。如果“插入”选项选择的是“列”选项，那么“位置”选项后面的两个单选按钮就会变成“在当前列之前”和“在当前列之后”。

删除行或列有以下几种方法。

- 选中要删除的行或列，执行“编辑”|“清除”命令，即可删除选中的行或列，如图 5-19 所示。



图 5-19　执行“清除”命令

- 将光标置于要删除行或列的位置，执行“修改”|“表格”|“删除行”命令，或执行“修改”|“表格”|“删除列”命令，即可删除行或列。
- 选中要删除的行或列，按 Delete 键或按 BackSpace 键也可删除行或列。

5.2.4 拆分单元格

在使用表格的过程中，有时需要拆分单元格以达到自己所需的效果。拆分单元格就是将选中的表格单元格拆分为多行或多列，具体操作步骤如下。

步骤01 将光标置于要拆分的单元格中，执行“修改”|“表格”|“拆分单元格”命令，弹出“拆分单元格”对话框，如图 5-20 所示。

步骤02 在对话框中的“把单元格拆分”选择“列”，“列数”设置为 3，单击“确定”按钮，即可将单元格拆分，如图 5-21 所示。



图 5-20 “拆分单元格”对话框

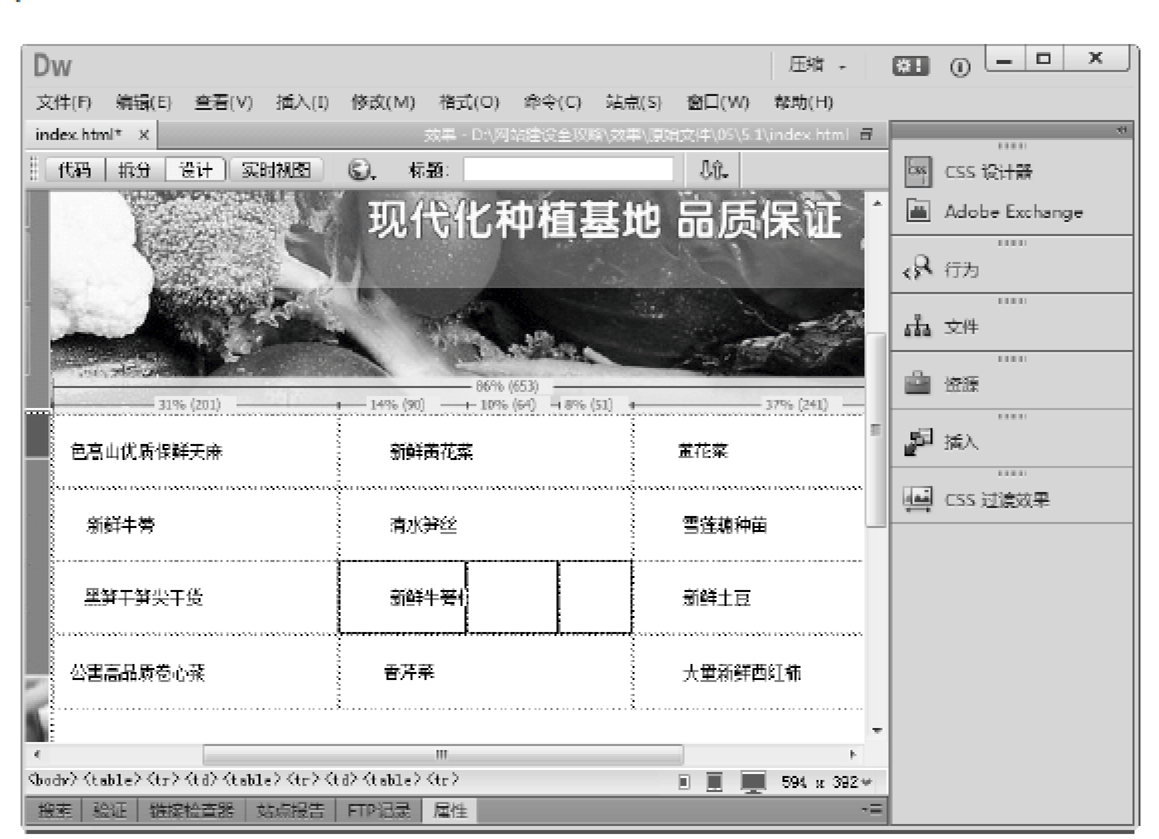


图 5-21 拆分单元格

★ 高手支招 ★

拆分单元格还有以下两种方法如下。

- 将光标置于拆分的单元格中，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“表格”|“拆分单元格”选项，弹出“拆分单元格”对话框，然后进行相应的设置。
- 单击“属性”面板中的“拆分单元格为行或列”按钮，它往往是创建复杂表格的重要步骤。

5.2.5 合并单元格

合并单元格就是将选中表格单元格的内容合并到一个单元格。

首先将要合并的单元格选中；然后执行“修改”|“表格”|“合并单元格”命令，将多个单元格合并成一个单元格。或选中单元格单击右键，在弹出的快捷菜单中选择“表格”|“合并单元格”命令，如图 5-22 所示，将多个单元格合并成一个单元格，如图 5-23 所示。





图 5-22　选择“合并单元格”命令



图 5-23　合并单元格

★ 高手支招 ★

也可以单击“属性”面板中的“合并所选单元格，使用跨度”按钮□，它往往是创建复杂表格的重要步骤。

5.2.6　拷贝、粘贴表格

拷贝和粘贴是我们平时操作计算机时最常做的一件事了。可以使用 Dreamweaver 对表格进行拷贝和粘贴。

首先选中需要拷贝的表格，执行“编辑”|“拷贝”命令，如图 5-24 所示，然后将光标置于要粘贴的位置，执行“编辑”|“粘贴”命令，即可粘贴相应的内容，可以将复制的表格粘贴为一个新的独立表格，如图 5-25 所示。



图 5-24　执行“拷贝”命令



图 5-25　粘贴内容

5.3　设置表格属性

直接插入的表格有时并不能让人满意，在 Dreamweaver 中，通过设置表格或单元格的属性，可以很方便地修改表格的外观。

5.3.1 设置整个表格的属性

创建表格后，可以根据实际需要对表格的属性设置，如宽度、边框和对齐等，也可仅对某些单元格设置。设置表格属性之前首先要选中表格，在“属性”面板中将显示表格的属性，并进行相应的设置，如图 5-26 所示。



图 5-26 设置表格属性

★ 高手支招 ★

表格“属性”面板参数如下。

- “表格”：输入表格的名称。
- “行”和 Cols：输入表格的行数和列数。
- “宽”：输入表格的宽度，其单位可以是“像素”或“百分比”。
- “像素”：选择该项，表明该表格的宽度值是像素值。这时表格的宽度是绝对宽度，不随浏览器窗口的变化而变化。
- “百分比”：选择该项，表明该表格的宽度值是表格宽度与浏览器窗口宽度的百分比数值。这时表格的宽度是相对宽度，会随着浏览器窗口大小的变化而变化。
- Cellpad：单元格内容和单元格边界之间的像素数。
- CellSpace：相邻的表格单元格间的像素数。
- Align：设置表格的对齐方式，有“默认”、“左对齐”、“居中对齐”和“右对齐”4 个选项。
- Border：用来设置表格边框的宽度。
- 用于清除列宽。
- 将表格宽由百分比转换为像素。
- 将表格宽由像素转换换为百分比。
- 用于清除行高。



5.3.2　设置行、列和单元格属性

将光标置于单元格中，该单元格就处于选中状态，此时“属性”面板中显示出所有允许设置的单元格属性的选项，如图 5-27 所示。



图 5-27　单元格的“属性”面板

★ 高手支招 ★

在单元格“属性”面板中可以设置以下参数。

- “水平”：设置单元格中对象的左右对齐方式，“水平”下拉列表框中包含“默认”、“左对齐”、“居中对齐”和“右对齐”4 个选项。
- “垂直”：设置单元格中对象的上下对齐方式，“垂直”下拉列表框中包含“默认”、“顶端”、“居中”、“底部”和“基线”5 个选项。
- “宽”和“高”：用于设置单元格的宽与高。
- “不换行”：表示单元格的宽度将随文字长度的不断增加而加长。
- “标题”：将当前单元格设置为标题行。
- “背景颜色”：用于设置单元格的颜色。

5.4　排序和整理表格内容

为了更加快速而有效地处理网页中的表格和内容，Dreamweaver CC 提供了多种自动处理功能，包括导入表格数据和排序表格等。

5.4.1　导入表格式数据

Dreamweaver 中导入表格式数据功能能够根据素材来源的结构，为网页自动建立相应的表格，并自动生成表格数据。因此，当遇到大篇幅的表格内容编排，而手头又拥有相关表格式素材时，便可使网页编排工作轻松得多。下面通过实例讲述导入表格数据，效果如图 5-28 所示，具体操作

步骤如下。



图 5-28　导入表格式数据效果

原始文件：原始文件/05/5.4.1/index.html
最终文件：最终文件/05/5.4.1/index1.html

步骤01 打开网页文档，将光标置于要导入表格式数据的位置，如图 5-29 所示。

步骤02 执行“文件”|“导入”|“表格式数据”命令，弹出“导入表格式数据”对话框，如图 5-30 所示。





图 5-29　打开网页文档

图 5-30　“导入表格式数据”对话框



★ 知识要点 ★

在“导入表格式数据”对话框中可以进行如下设置。

- 数据文件：输入要导入的数据文件的保存路径和文件名，或单击右边的“浏览”按钮进行选择。
- 定界符：选择定界符，使之与导入的数据文件格式匹配。有“Tab”、“逗点”、“分号”、“引号”和“其他”5 个选项。
- 表格宽度：设置导入表格的宽度。
- 匹配内容：勾选此单选按钮，创建一个根据最长文件进行调整的表格。
- 设置为：勾选此单选按钮，在后面的文本框中输入表格的宽度以及设置其单位。
- 单元格边距：单元格内容和单元格边界之间的像素数。
- 单元格间距：相邻的表格单元格间的像素数。
- 格式化首行：设置首行标题的格式。
- 边框：以像素为单位设置表格边框的宽度。

步骤03 在对话框中单击“数据文件”文本框右边的“浏览”按钮，弹出“打开”对话框，在对话框中选择数据文件，如图 5-31 所示。

步骤04 单击“打开”按钮，添加到“数据文件”文本框中，在对话框中的“定界符”下拉列表中选择“逗点”选项，“表格宽度”选中“匹配内容”单选按钮，如图 5-32 所示。

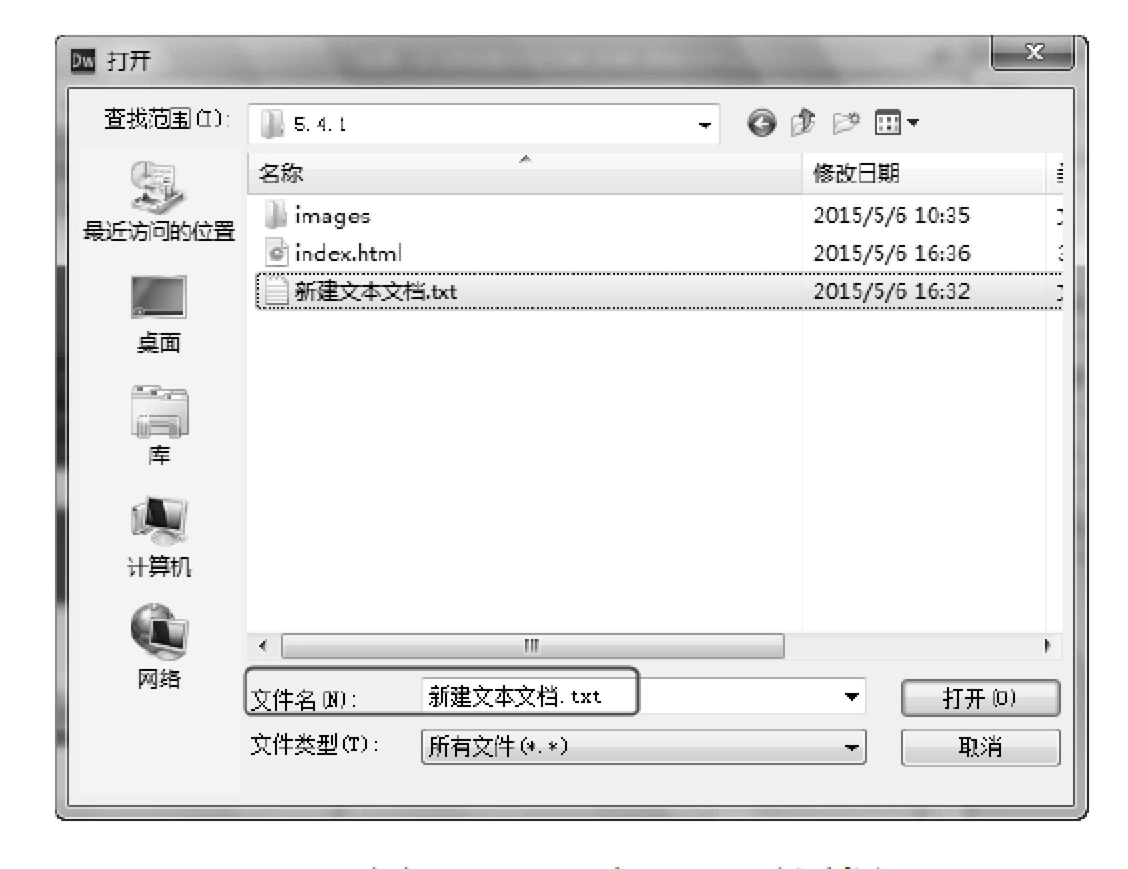


图 5-31　“打开”对话框

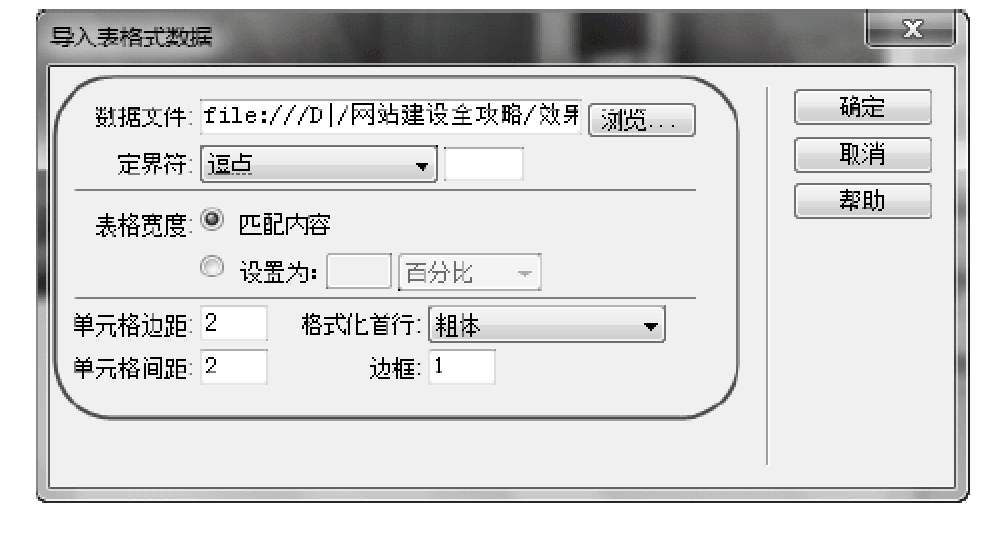


图 5-32　“导入表格式数据”对话框

★ 高手支招 ★

在导入数据表格时注意定界符必须是逗点，否则可能会造成表格格式的混乱。

步骤05 单击“确定”按钮，导入表格式数据，如图 5-33 所示。



图 5-33　导入表格式数据

步骤06 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 5-28 所示。

5.4.2　排序表格

排序表格的主要功能针对具有格式数据的表格而言，是根据表格列表中的数据来排序的。下面通过实例讲述排序表格，效果如图 5-34 所示，具体操作步骤如下。



图 5-34　排序表格效果

原始文件：原始文件/05/5.4.2/index.html
最终文件：最终文件/05/5.4.2/index1.html

步骤01 打开网页文档，如图 5-35 所示。

步骤02 选中表格，执行“命令”|“排序表格”命令，弹出“排序表格”对话框。在对话框中将“排序按”设置为“列 2”，“顺序”设置为“按数字顺序”，在下拉列表中选择“降序”，如图 5-36 所示。





图 5-35　打开网页文档

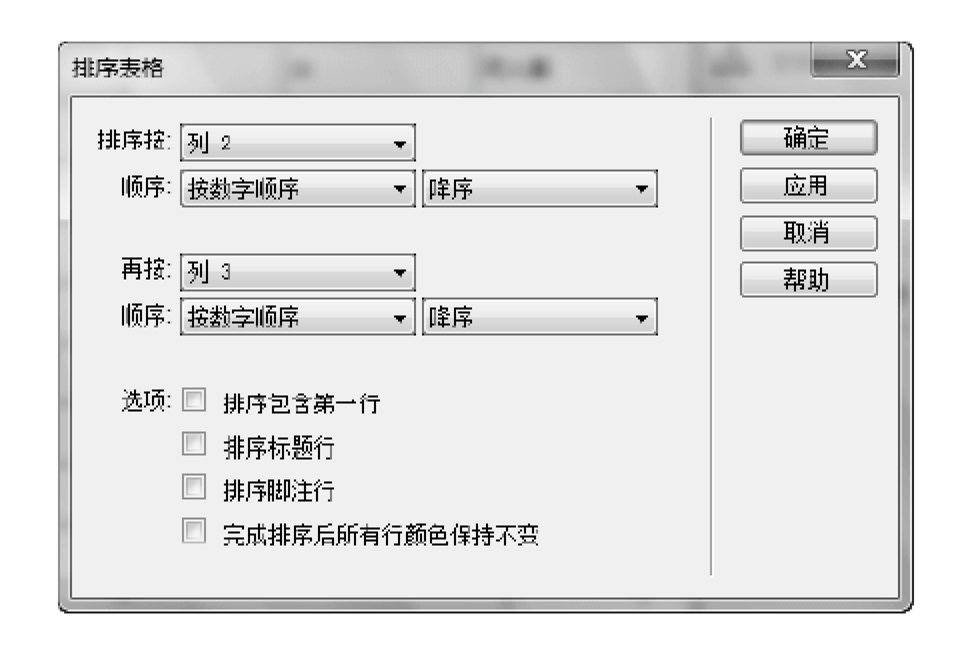


图 5-36　“排序表格”对话框

★ 高手支招 ★

在“排序表格”对话框中可以设置如下。

- 排序按：确定哪个列的值将用于对表格排序。
- 顺序：确定是按字母还是按数字顺序以及升序还是降序对列排序。
- 再按：确定在不同列上第二种排列方法的排列顺序。在其后面的下拉列表中指定应用第二种排列方法的列，在后面的下拉列表中指定第二种排序方法的排序顺序。
- 排序包含第一行：指定表格的第一行应该包括在排序中。
- 排序标题行：指定使用与 body 行相同的条件对表格 thead 部分中的所有行排序。
- 排序脚注行：指定使用与 body 行相同的条件对表格 tfoot 部分中的所有行排序。
- 完成排序后所有行颜色保持不变：指定排序之后表格行属性应该与同一内容保持关联。

步骤03 单击“确定”按钮，对表格进行排序，如图 5-37 所示。



图 5-37　对表格进行排序

★ 高手支招 ★

如果表格中含有合并或拆分的单元格，则无法使用表格排序功能。



5.5 实战——制作圆角表格

先把这个圆角做成图像，然后插入到表格中。下面通过实例讲述创建圆角表格，效果如图 5-38 所示，具体操作步骤如下。



图 5-38　创建圆角表格效果

原始文件：原始文件/05/实战/index.html
最终文件：最终文件/05/实战/index1.html

步骤01 打开网页文档，将光标置于页面中，如图 5-39 所示。

步骤02 执行“插入”|“表格”命令，弹出“表格”对话框，在对话框中将“行数”设置为 3，“列”设置为 1，如图 5-40 所示。

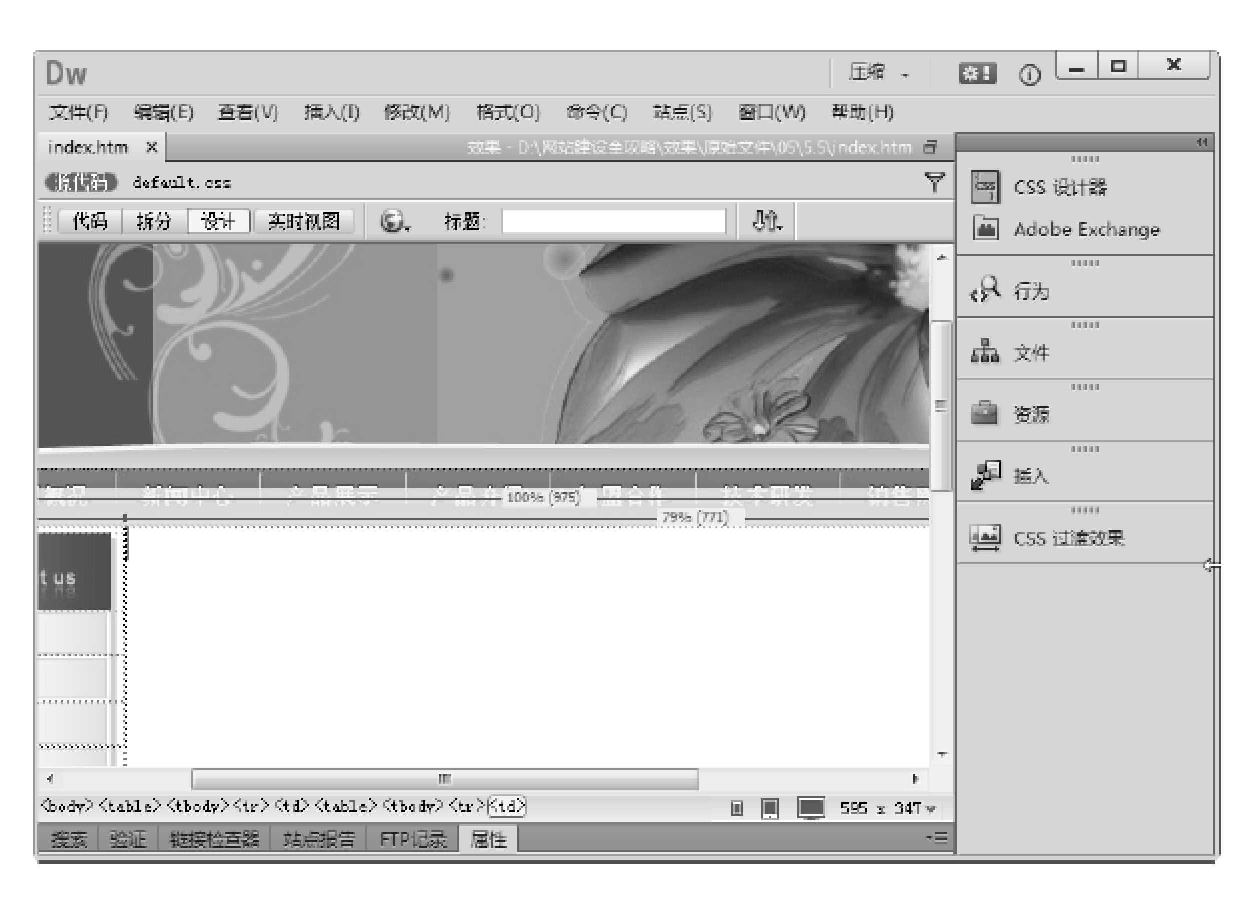


图 5-39　打开网页文档



图 5-40　“表格”对话框



步骤03 单击“确定”按钮，插入表格，此表格记为表格 1，如图 5-41 所示。

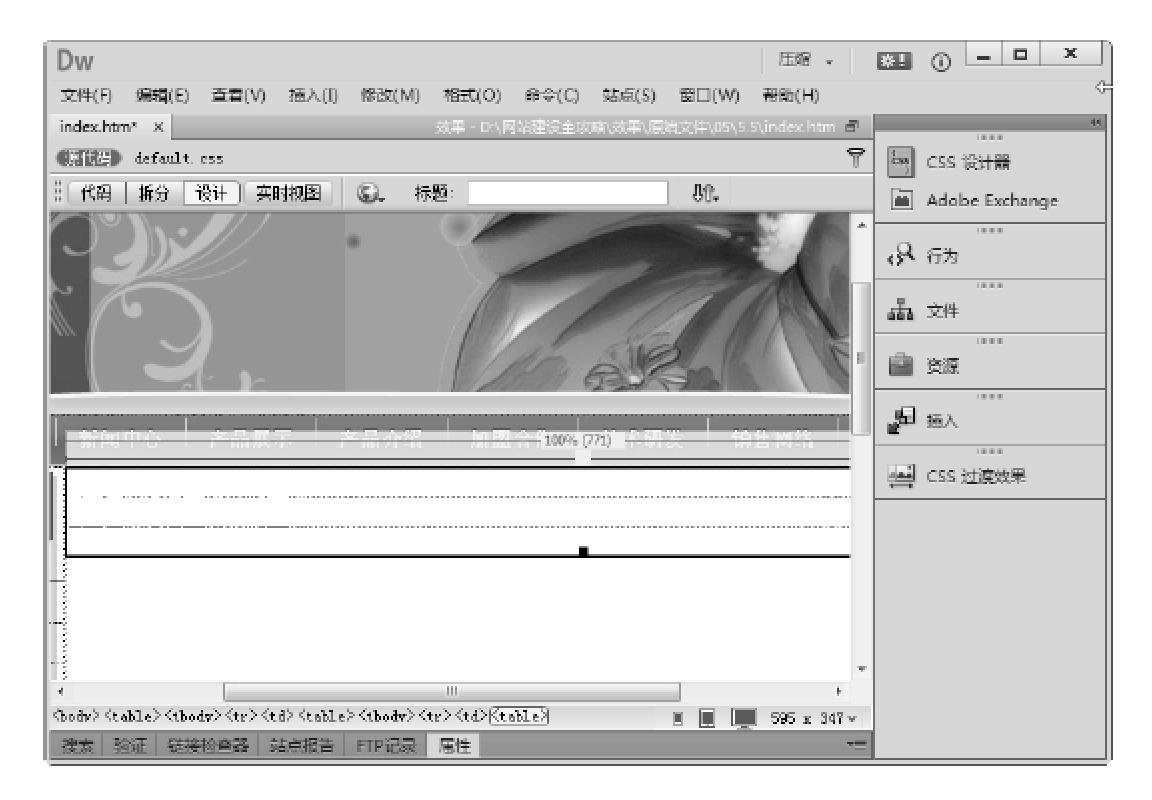


图 5-41　插入表格

步骤04 将光标置于表格 1 的第 1 行单元格中，打开“属性”面板，在面板中单击“拆分单元格为列或行”按钮，如图 5-42 所示。

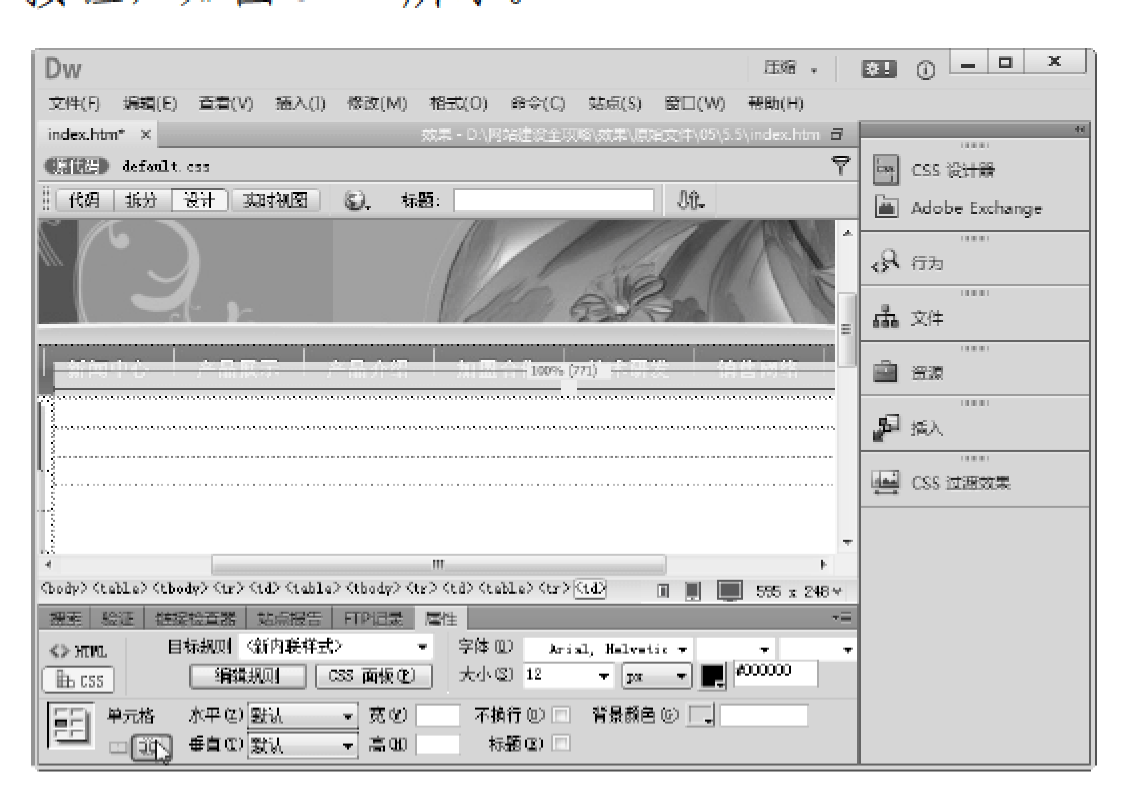


图 5-42　单击“拆分单元格为列或行”按钮

步骤05 弹出“拆分单元格”对话框，在对话框中“把单元格拆分”设置为“列”，“列数”设置为 2，如图 5-43 所示。

步骤06 单击“确定”按钮，将单元格拆分为 2 列，如图 5-44 所示。



图 5-43　“拆分单元格”对话框

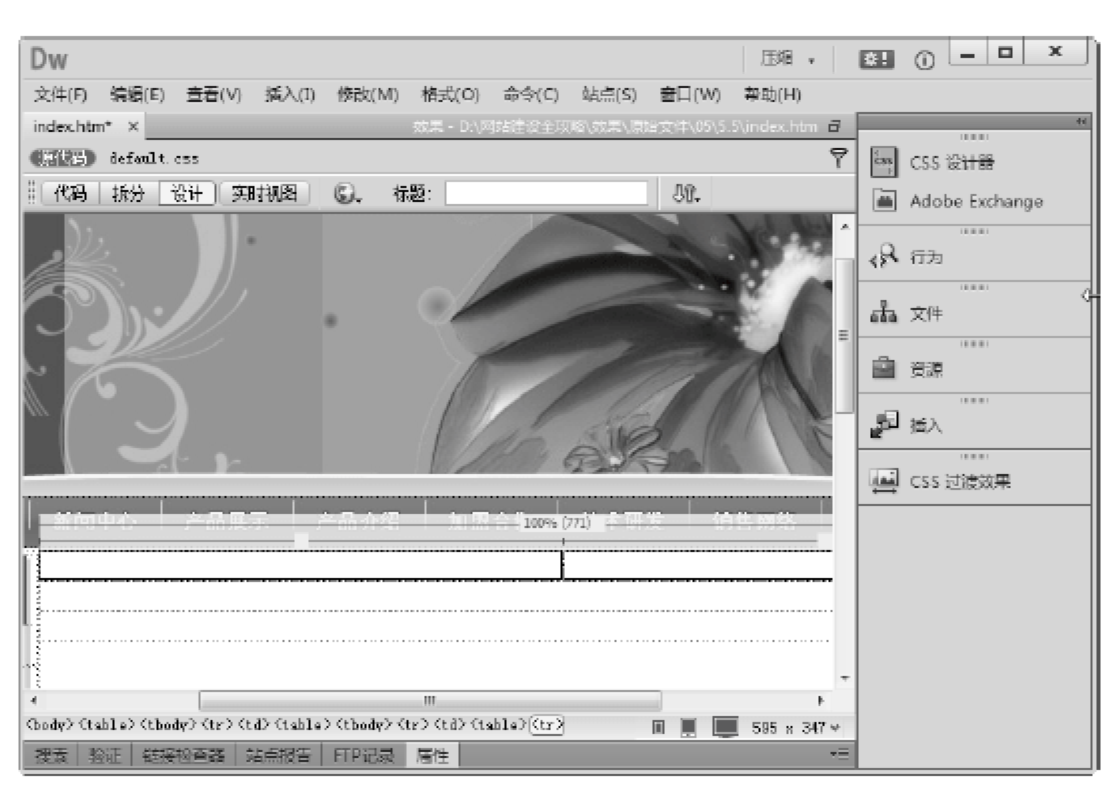


图 5-44　拆分单元格

步骤07 将光标置于表格 1 的第 1 列单元格中，执行“插入”|“图像”|“图像”命令，弹出“选择图像源文件”对话框，在对话框中选择图像文件 d1-1.jpg，如图 5-45 所示。

步骤08 单击“确定”按钮，插入圆角图像，如图 5-46 所示。



图 5-45 “选择图像源文件”对话框

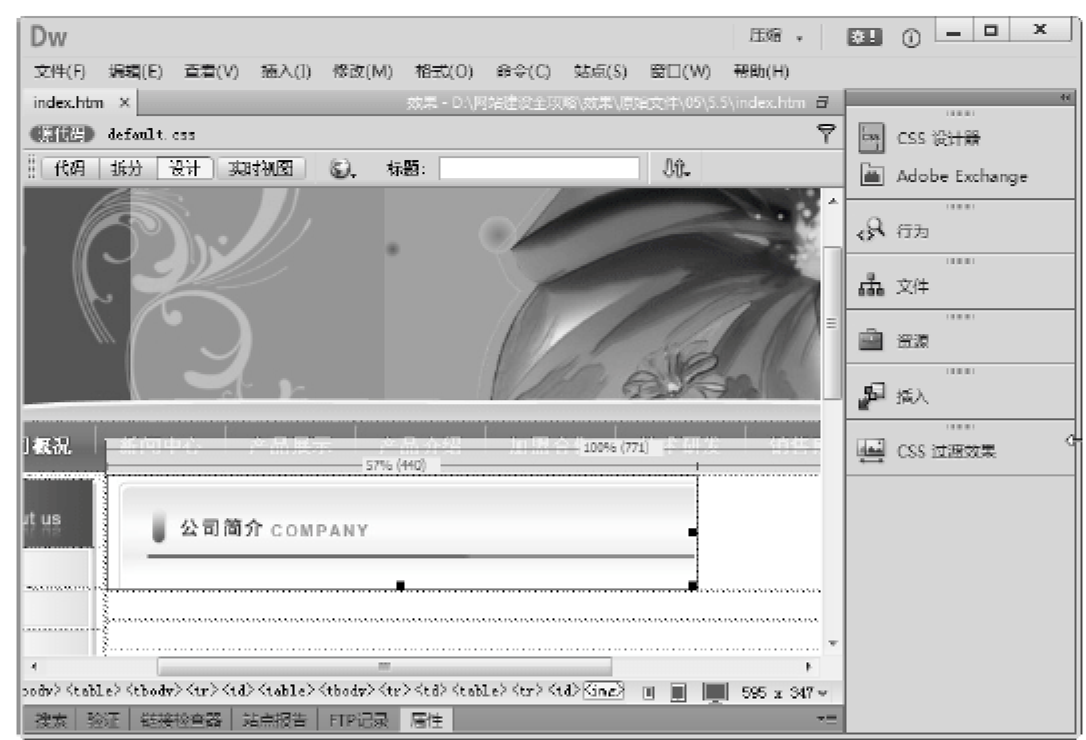


图 5-46 插入圆角图像

步骤09 将光标置于表格的第 1 行第 2 列单元格中，打开代码视图，在代码中输入背景图像 background=images/mail_16.jpg，如图 5-47 所示。

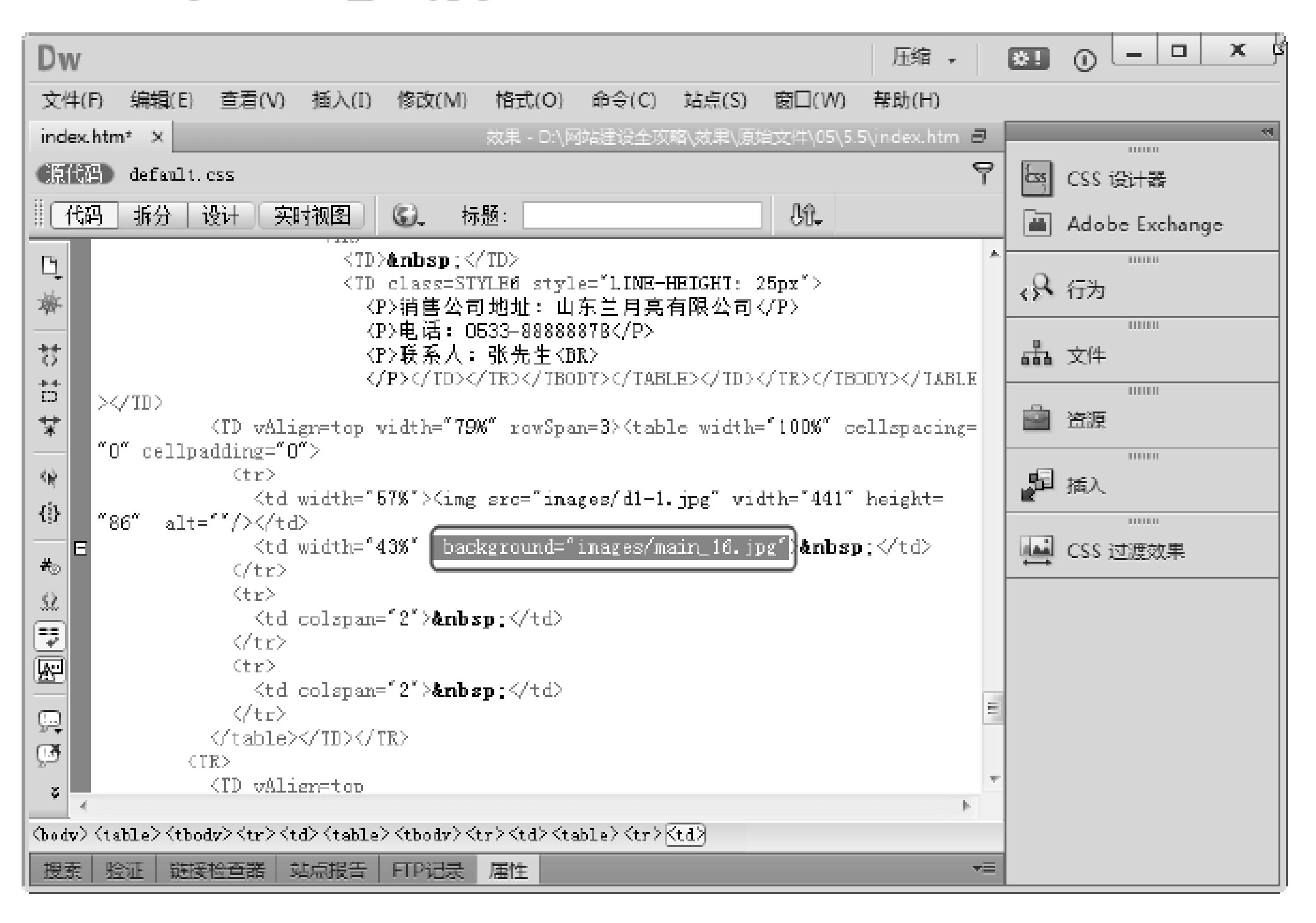


图 5-47 输入代码

步骤10 返回设计视图，可以看到插入的背景图像，如图 5-48 所示。

步骤11 将光标置于背景图像上，输入相应的文字，如图 5-49 所示。

步骤12 将光标置于表格的第 2 行单元格中，打开代码视图，在代码中输入背景图像代码 background="images/main_32.jpg"，如图 5-50 所示。

步骤13 返回设计视图，可以看到插入的背景图像，如图 5-51 所示。



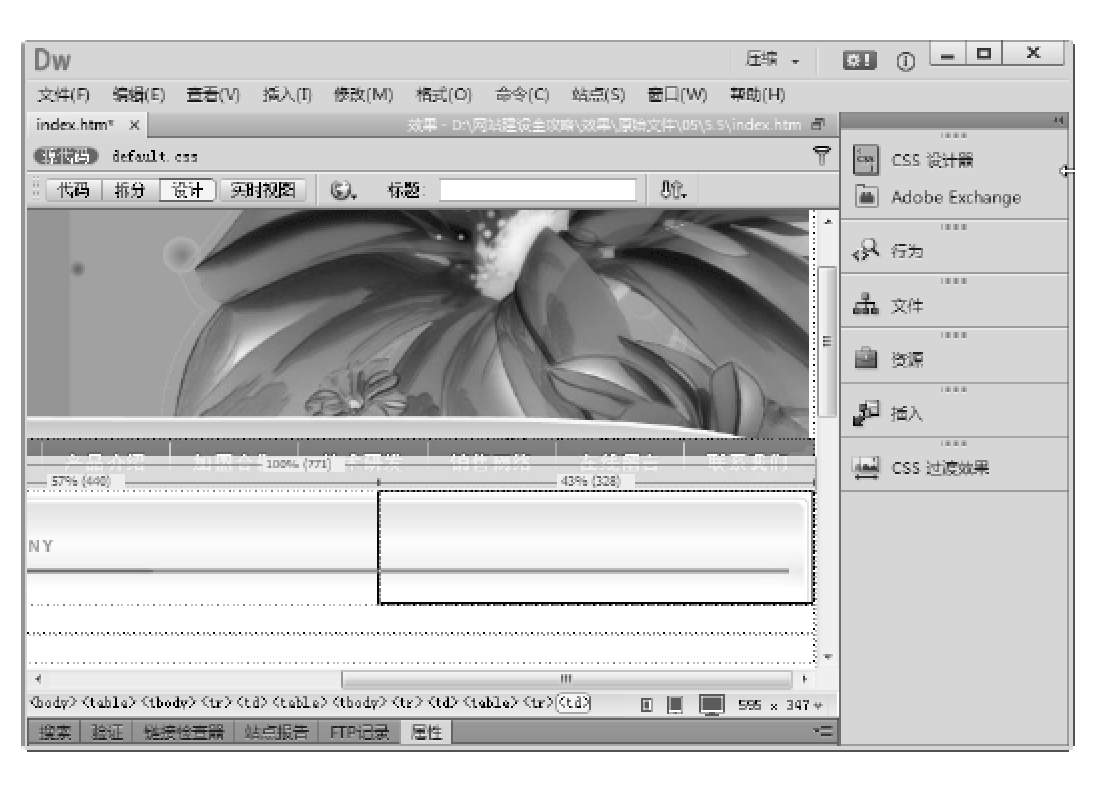
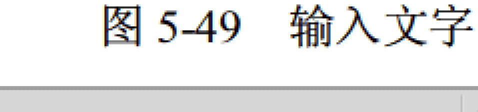


图 5-48　插入背景图像

图 5-49　输入文字



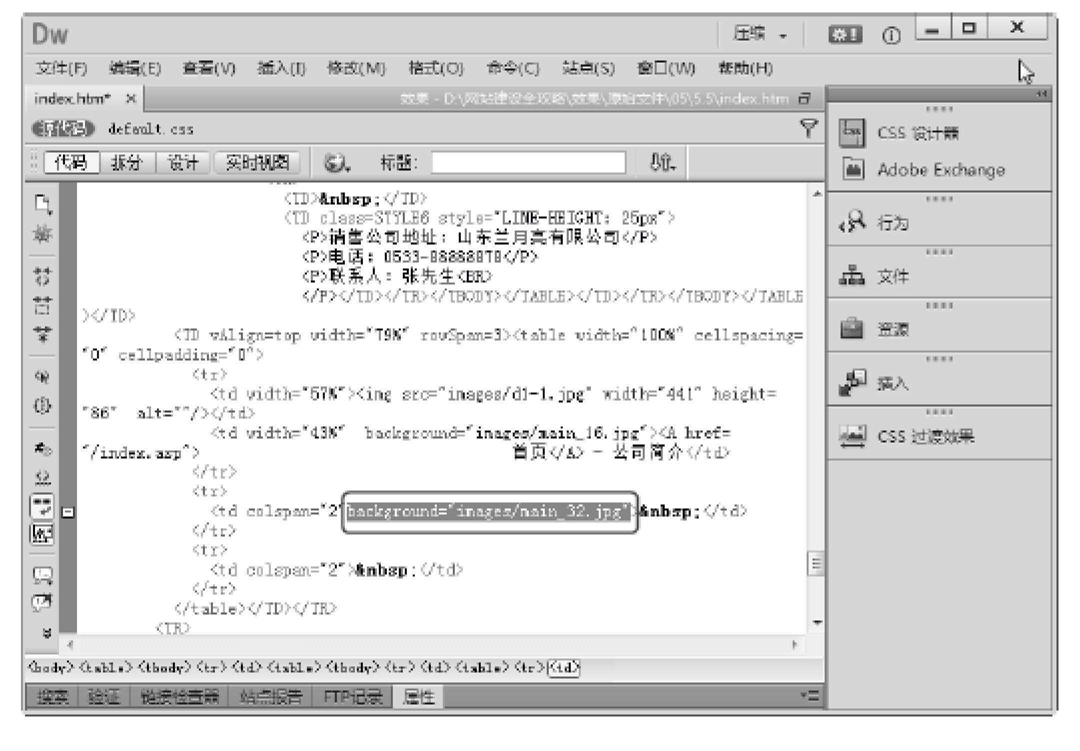


图 5-50　输入代码

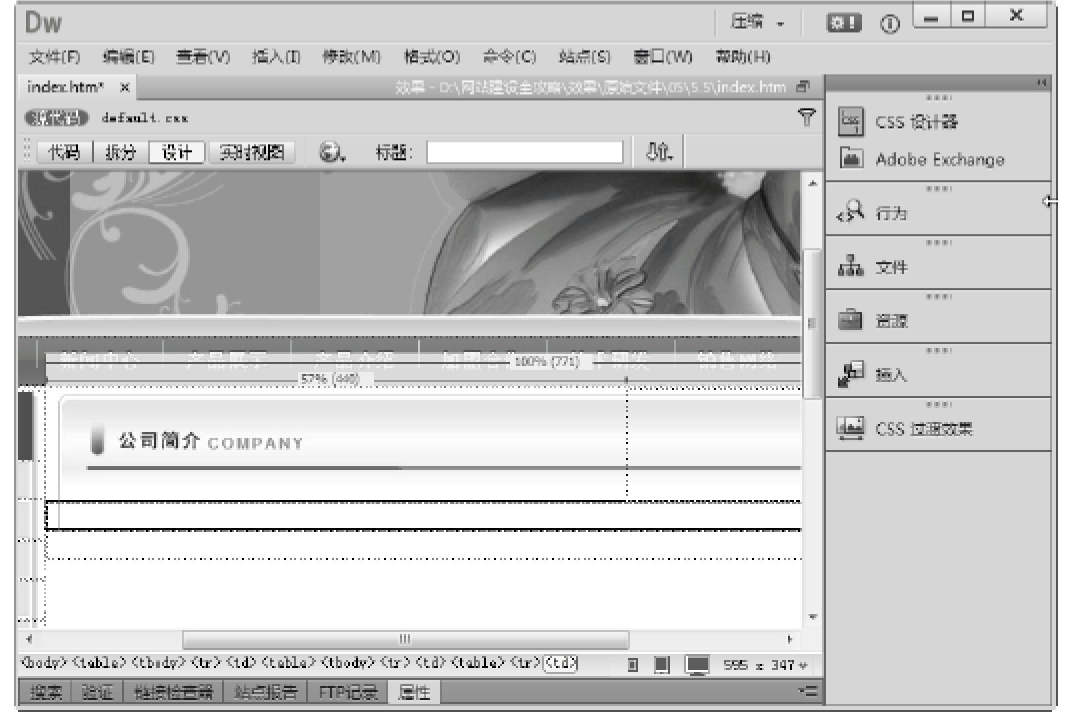


图 5-51　插入背景图像

步骤 14 将光标置于背景图像上，执行“插入”|“表格”命令，插入 1 行 1 列的表格，如图 5-52 所示。

步骤 15 将光标置于刚插入的表格中，输入相应的文字，如图 5-53 所示。

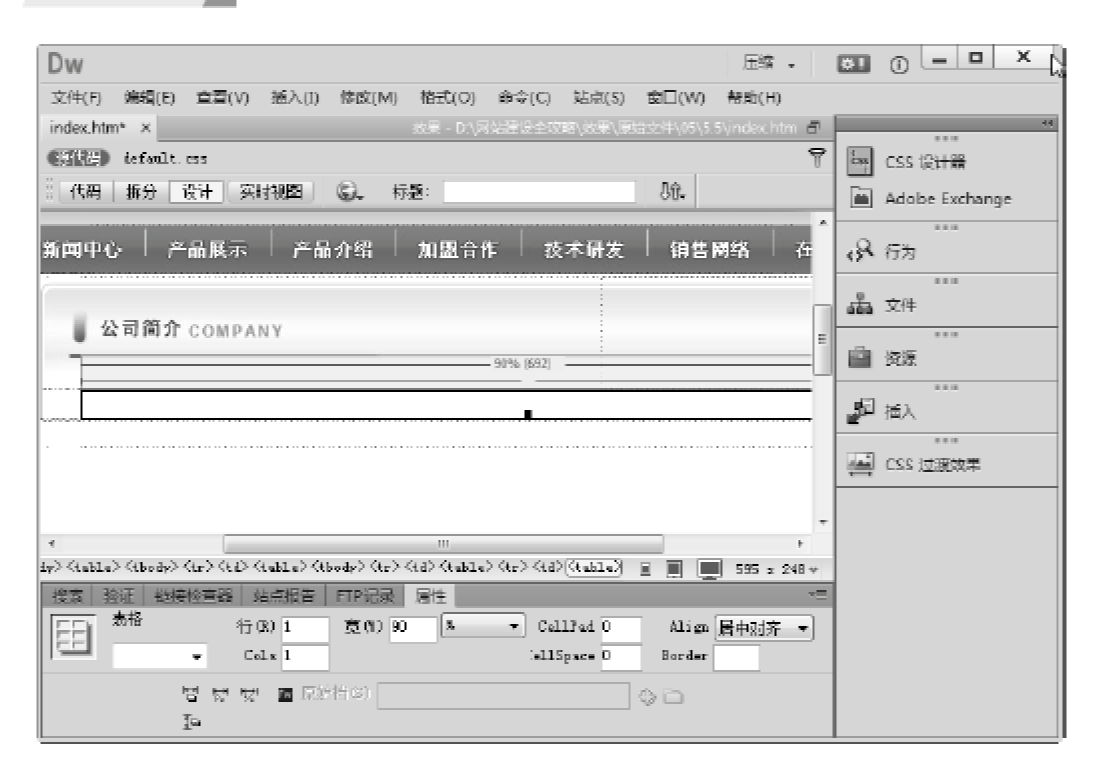


图 5-52　插入表格

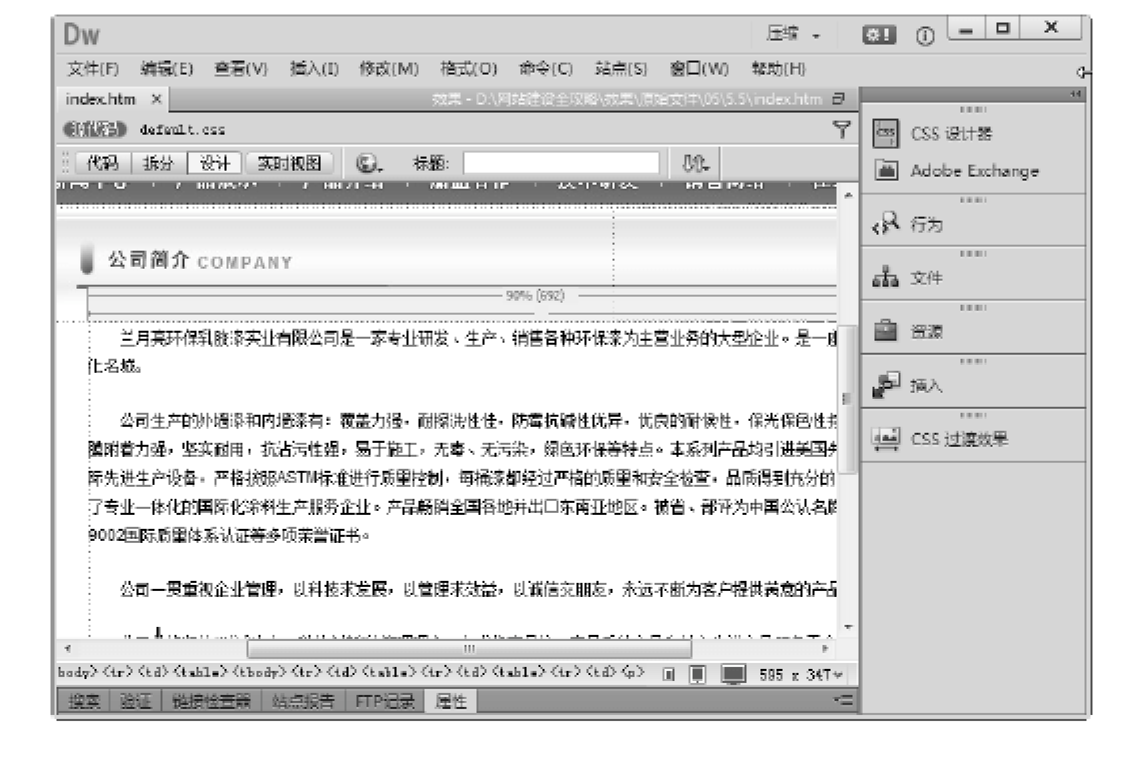


图 5-53　输入文字

步骤 16 将光标置于要插入图像的位置，执行“插入”|“图像”|“图像”命令，弹出“选择图像源文件”对话框，在对话框中选择相应的图像文件 about2.jpg，如图 5-54 所示。



图 5-54 “选择图像源文件”对话框

步骤17 单击“确定”按钮，插入图像，如图 5-55 所示。



图 5-55 插入图像

步骤18 将光标置于表格的第 3 行单元格中，执行“插入”|“图像”|“图像”命令，插入圆角图像，如图 5-56 所示。



图 5-56 插入圆角图像

步骤19 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 5-38 所示。

第 6 章　使用模板和库快速创建网页



本章导读

本章主要学习如何提高网页的制作效率，这就是“模板”和“库”。它们不是网页设计师在设计网页时必须要使用的技术，但是如果合理地使用它们将会大大提高工作效率。灵活使用模板和库也是创建整个网站的重中之重。

- 创建模板
- 掌握创建可编辑区域
- 掌握使用模板创建网页
- 掌握创建与应用库项目

实例展示





使用模板创建网页



应用库项目



利用模板创建网页

6.1 创建模板

在网页制作中很多劳动是重复的，如页面的顶部和底部在很多页面中都一样，而同一栏目中除了某一块区域外，版式和内容完全一样。如果将这些工作简化，就能够大幅度提高效率，而 Dreamweaver 中的模板就可以解决这个问题，模板主要用于同一栏目中的页面制作。本地站点用到的所有模板都保存在网站根目录下的 Templates 文件夹中，其扩展名为.dwt。

6.1.1 小实例——新建模板

从空白文档直接创建模板的具体操作步骤如下。

步骤01 执行“文件”|“新建”命令，弹出“新建文档”对话框，在对话框中选择“空白页”|“HTML 模板”|“无”选项，如图 6-1 所示。





图 6-1　“新建文档”对话框

步骤02 单击“创建”按钮，即可创建一个空白模板，如图 6-2 所示。

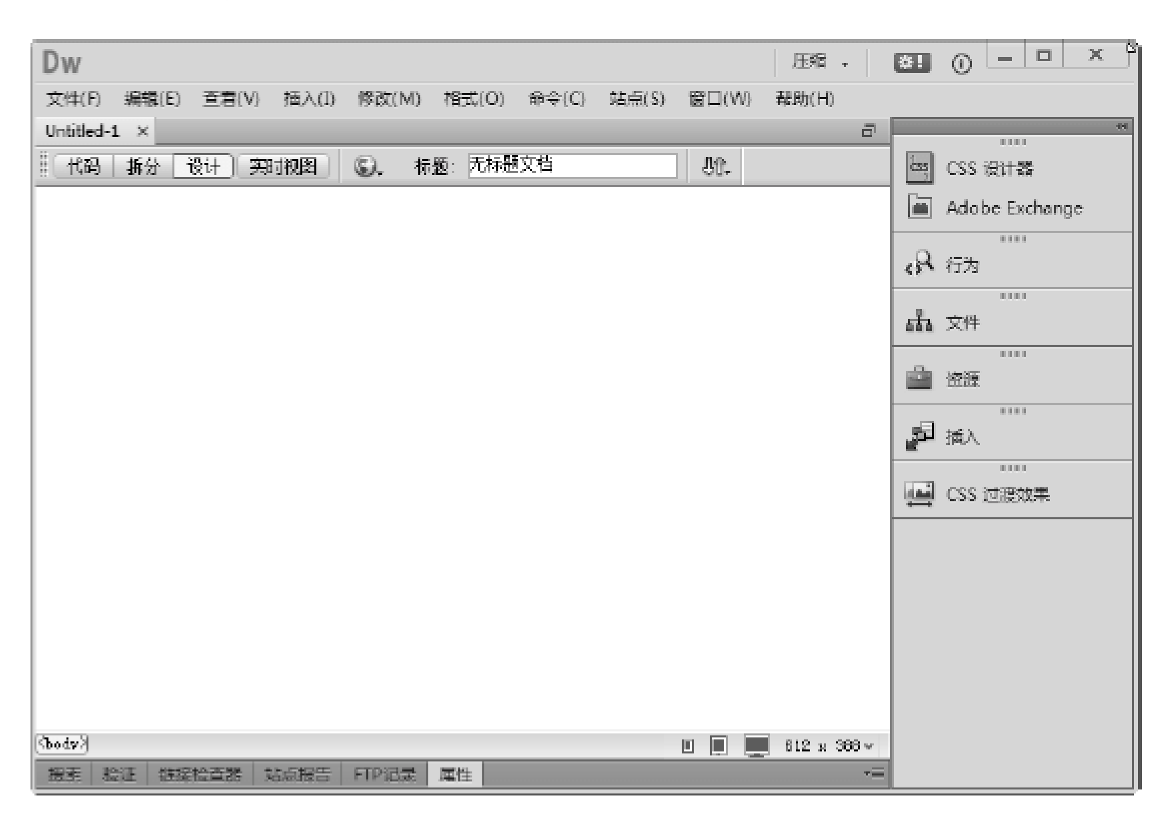


图 6-2　创建空白模板

步骤03 执行“文件”|“保存”命令，弹出 Dreamweaver 提示对话框，如图 6-3 所示。

步骤04 单击“确定”按钮，弹出“另存模板”对话框，在对话框中的“另存为”文本框中输入“Untitled-1”，如图 6-4 所示。



图 6-3　Dreamweaver 提示对话框



图 6-4　“另存模板”对话框

步骤05 单击“保存”按钮，即可完成模板的创建，如图 6-5 所示。

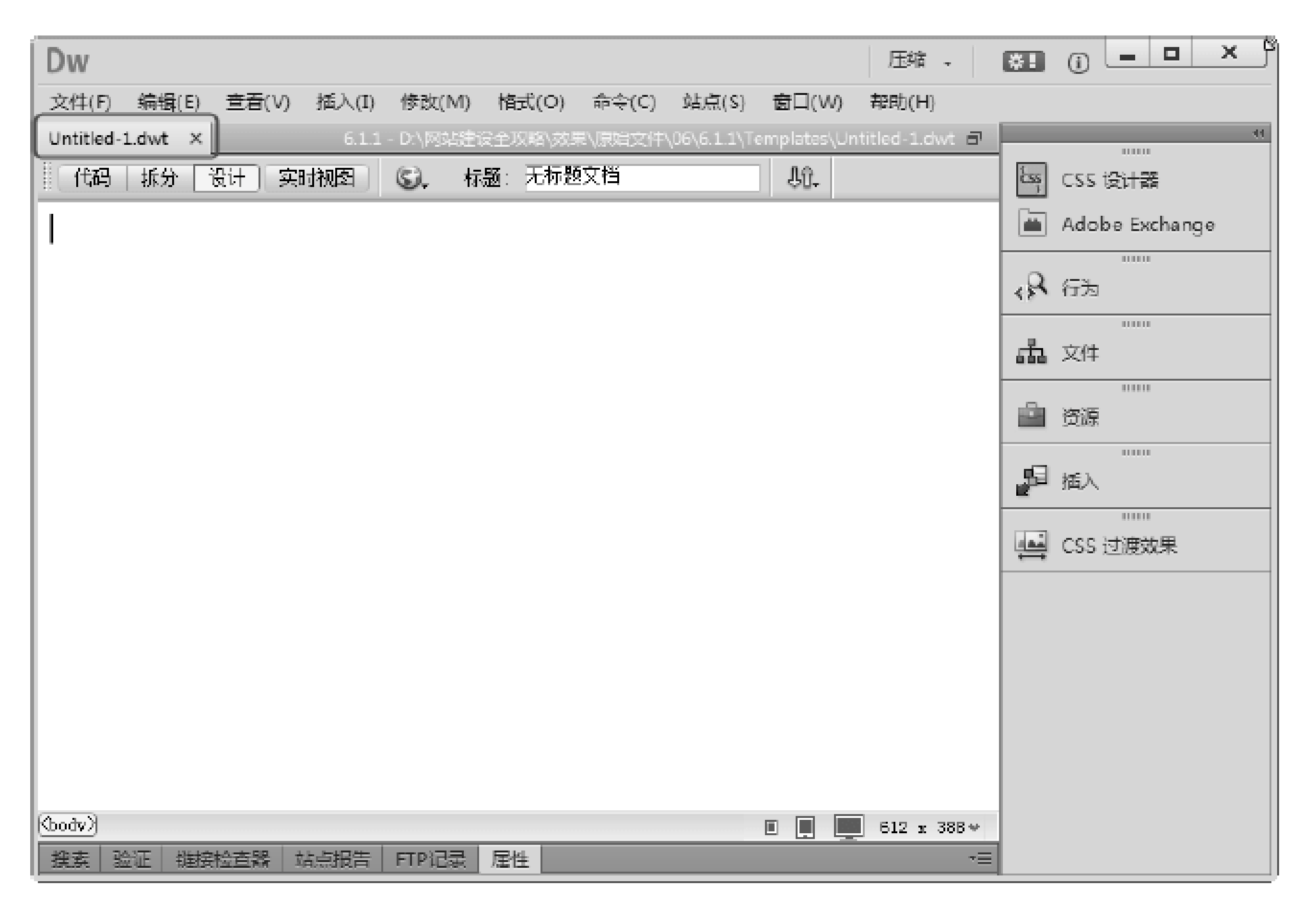


图 6-5　另存为模板

6.1.2　小实例——从现有文档创建模板

从现有文档中创建模板的具体操作步骤如下。

步骤01 打开网页文档，如图 6-6 所示。

步骤02 执行“文件”|“另存为模板”命令，弹出“另存模板”对话框，在对话框的“站点”下拉列表中选择 6.1.2，在“另存为”文本框中输入 moban，如图 6-7 所示。



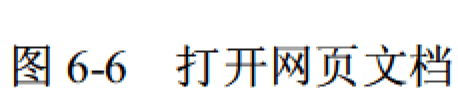

图 6-6　打开网页文档



图 6-7　“另存模板”对话框

步骤03 单击“保存”按钮，弹出 Dreamweaver 提示对话框，提示是否更新链接，如图 6-8 所示。

步骤04 单击“是”按钮，即可将现有文档另存为模板，如图 6-9 所示。





图 6-8　Dreamweaver 提示对话框



图 6-9　另存为模板文件

★ 提示 ★

不要随意移动模板到 Templates 文件夹之外或者将任何非模板文件放在 Templates 文件夹中。此外，不要将 Templates 文件夹移动到本地根文件夹之外，以免引用模板时路径出错。

6.2　创建可编辑区域

可编辑区域就是基于模板文档的未锁定区域，是网页套用模板后可以编辑的区域。在创建模板后，模板的布局就固定了，如果要在模板中针对某些内容进行修改，则为该内容创建可编辑区。

6.2.1　小实例——插入可编辑区域

创建可编辑区域的具体操作步骤如下。

步骤01 打开网页文档，将光标置于要创建可编辑区域的位置，如图 6-10 所示。

步骤02 执行“插入”|“模板”|“可编辑区域”命令，弹出“新建可编辑区域”对话框，如图 6-11 所示。



图 6-10　打开网页文档



图 6-11　“新建可编辑区域”对话框

步骤03 单击“确定”按钮，创建可编辑区域，如图6-12所示。



图6-12　创建可编辑区域

★ 提示 ★

单击“模板”插入栏中的按钮，也可以弹出“新建可编辑区域”对话框，创建可编辑区域。

6.2.2　删除可编辑区域

选中要删除的可编辑区域标记，执行“修改”|“模板”|“删除模板标记”命令，即可删除模板区域，如图6-13所示。



图6-13　执行“删除模板标记”命令

6.3　使用模板创建网页

模板创建好之后，就可以应用模板快速、高效地设计风格一致的网页。下面通过如图6-14所示的效果讲述应用模板创建网页，具体操作步骤如下。





图 6-14　利用模板创建网页

原始文件：原始文件/06/6.3/Templates/moban.dwt
最终文件：最终文件/06/6.3/index1.html

★ 提示 ★

在创建模板时，可编辑区域和锁定区域都可以进行修改。但是，在利用模版创建的网页中，只能在可编辑区域中进行更改，而无法修改锁定区域中的内容。

步骤01 执行“文件”|“新建”命令，弹出“新建文档”对话框，在对话框中选择“网站模板”|6.3|moban 命令，如图 6-15 所示。

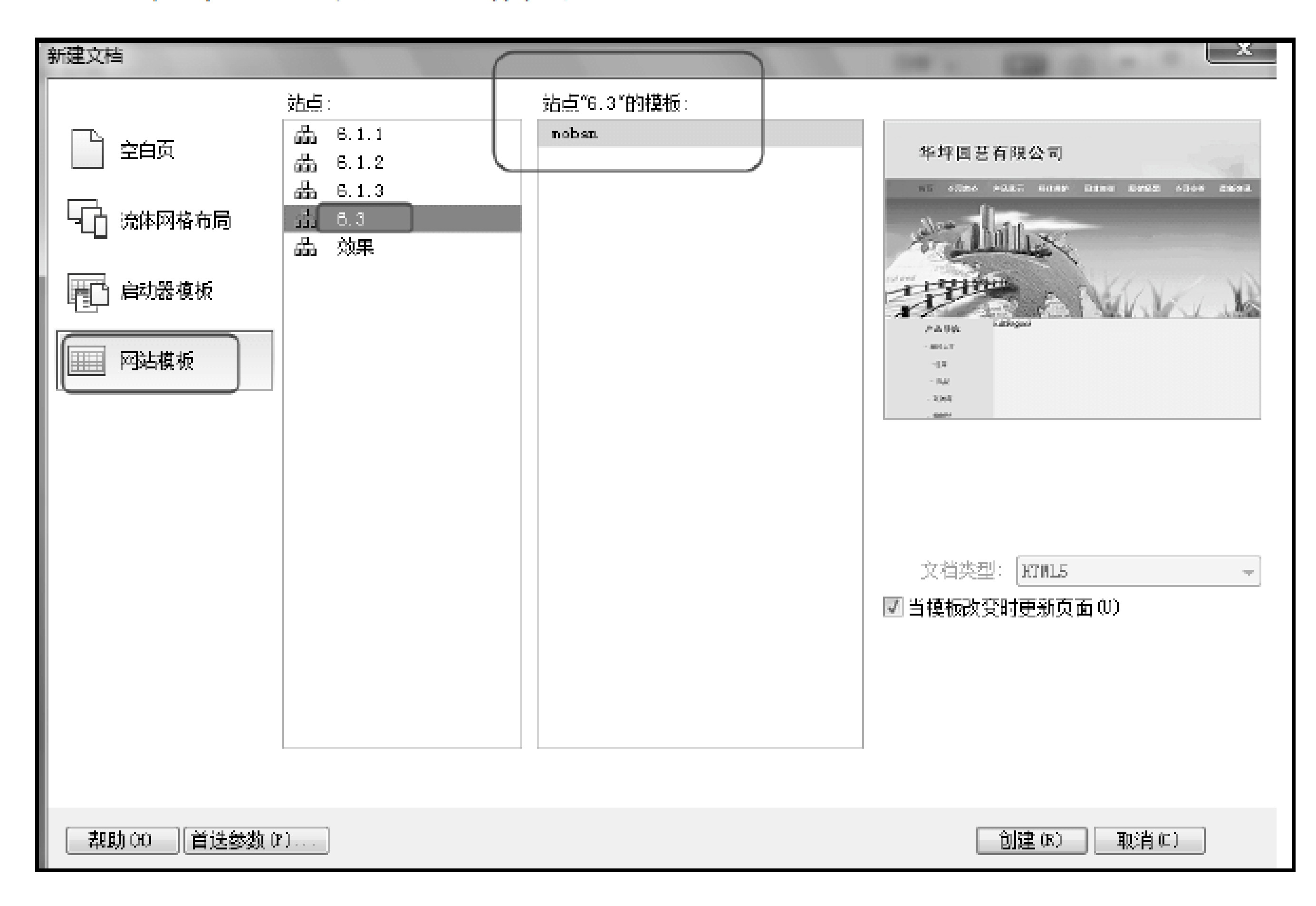


图 6-15　“新建文档”对话框

步骤02 单击“创建”按钮，利用模板创建网页，如图 6-16 所示。



图 6-16　利用模板创建网页

步骤03 执行“文件”|“保存”命令，弹出“另存为”对话框，在对话框中的“文件名”文本框中输入名称，如图 6-17 所示。

步骤04 单击“保存”按钮，保存文档，将光标置于可编辑区域中，执行“插入”|“表格”命令，弹出“表格”对话框，在对话框中将“行数”设置为 2，“列”设置为 1，“表格宽度”设置为 100%，如图 6-18 所示。

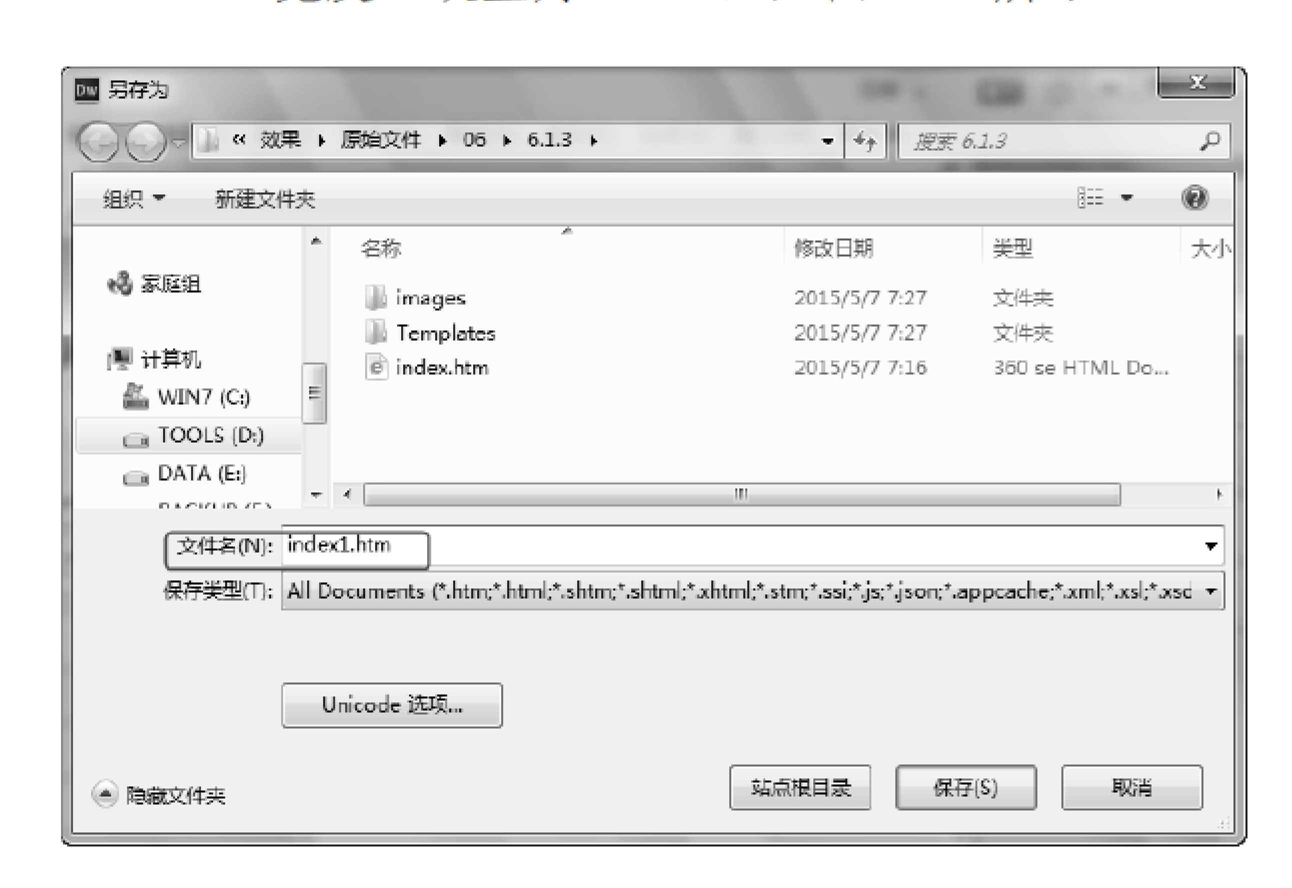


图 6-17　“另存为”对话框

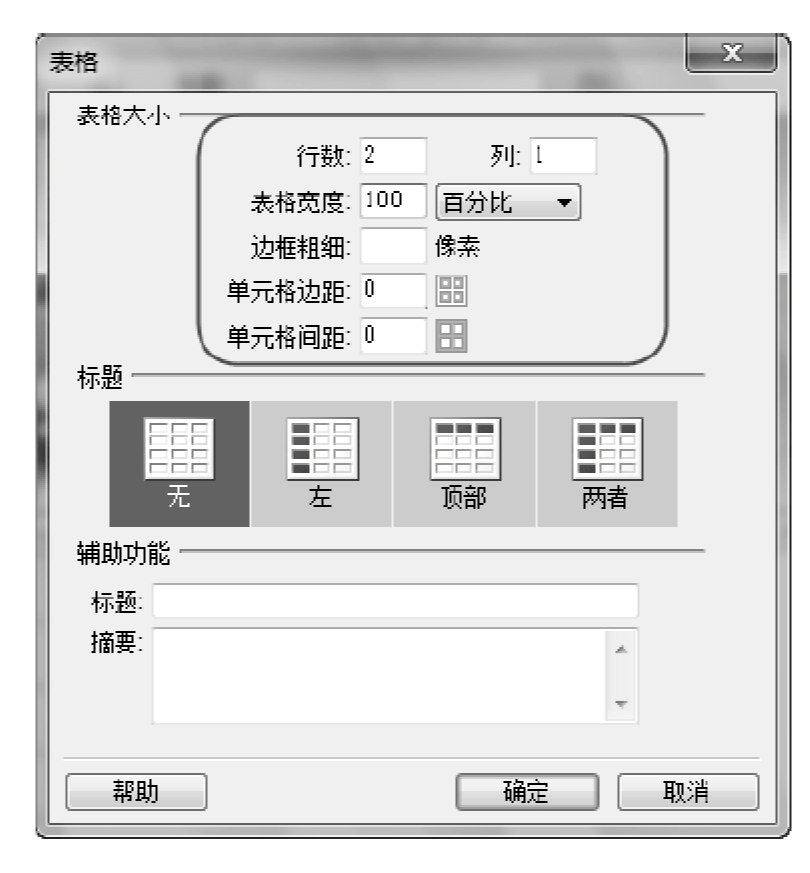


图 6-18　“表格”对话框

步骤05 单击“确定”按钮，插入表格，如图 6-19 所示。

步骤06 将光标置于表格的第 1 行单元格中，执行“插入”|“图像”|“图像”命令，插入图像 images/jiajie.gif，如图 6-20 所示。



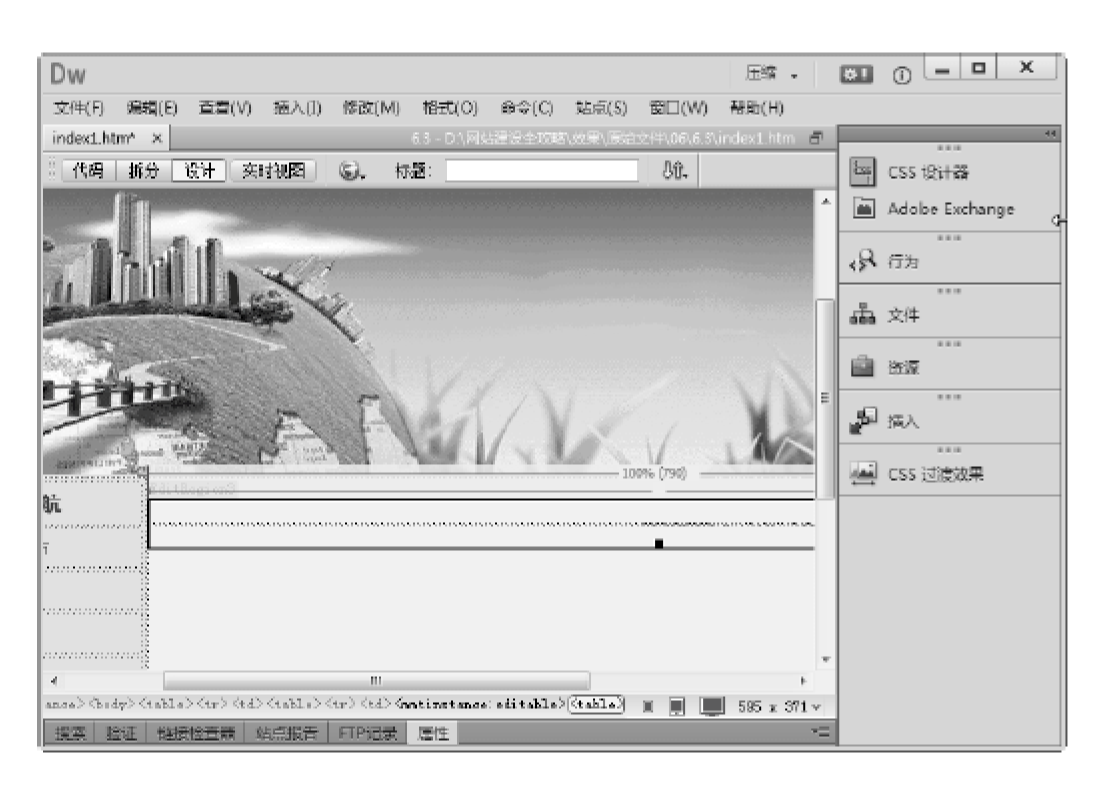


图 6-19　插入表格



图 6-20　“选择图像源文件”对话框

步骤07 单击“确定”按钮，插入图像，如图 6-21 所示。

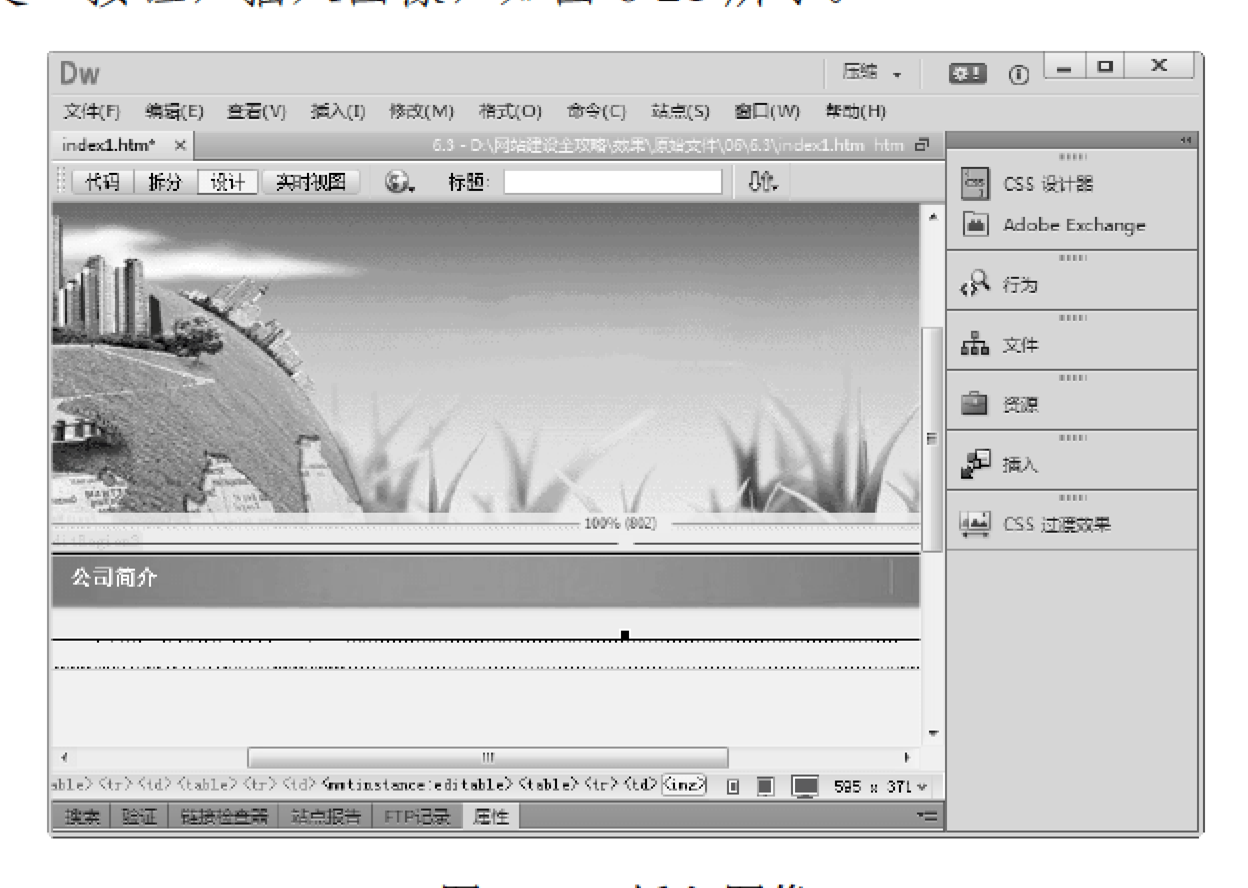


图 6-21　插入图像

步骤08 将光标置于表格的第 2 行单元格中，执行“插入”|“表格”命令，插入 1 行 1 列的表格，如图 6-22 所示。

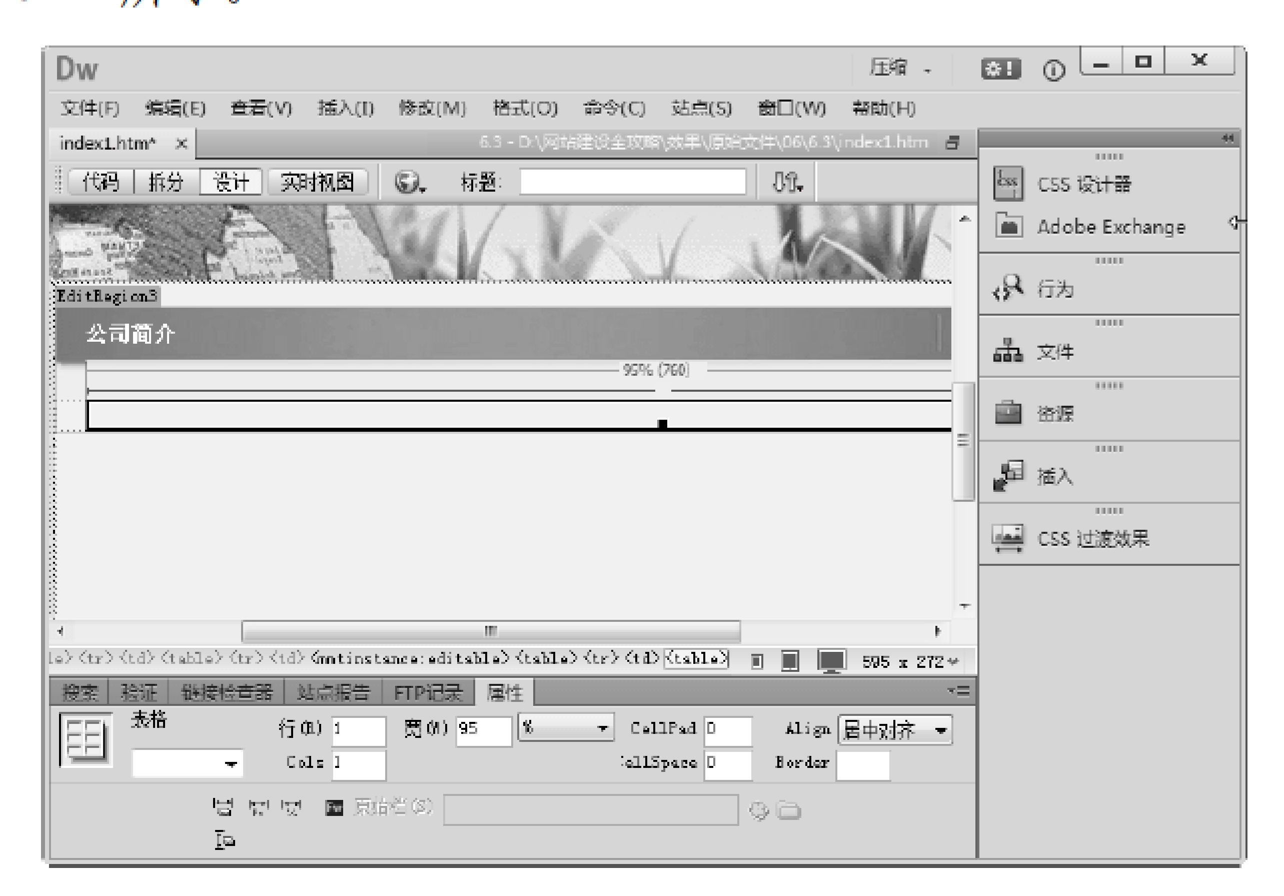


图 6-22　插入表格

步骤09 将光标置于表格的单元格中，输入相应的文字，如图 6-23 所示。



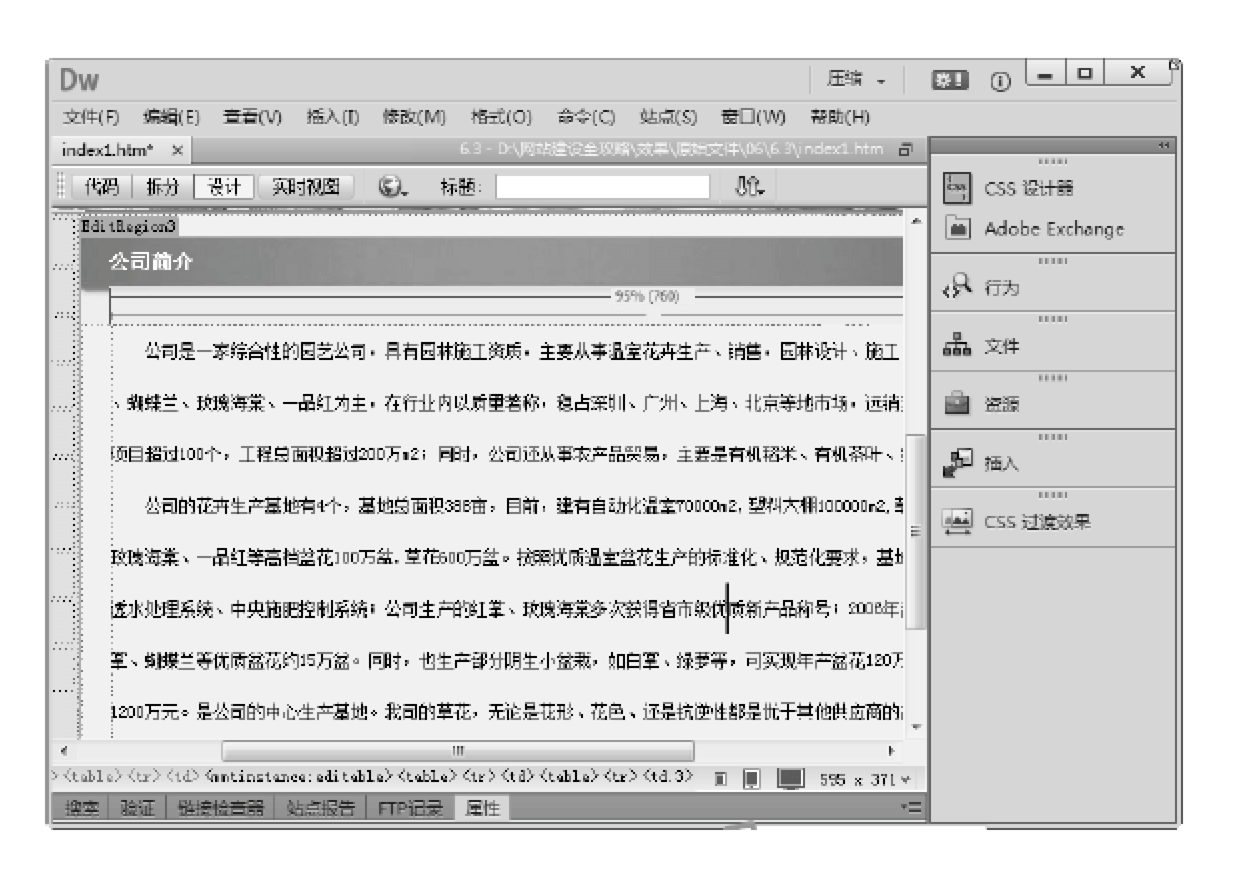


图 6-23　输入文字

步骤10 将光标置于文字中，执行“插入”|“图像”|“图像”命令，弹出“选择图像源文件”对话框，在对话框中选择图像文件 images/huayi.jpg，如图 6-24 所示。



图 6-24　“选择图像源文件”对话框

步骤11 单击“确定”按钮，插入图像，如图 6-25 所示。

步骤12 选中插入的图像，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“对齐”|“右对齐”命令，如图 6-26 所示。



图 6-25　插入图像

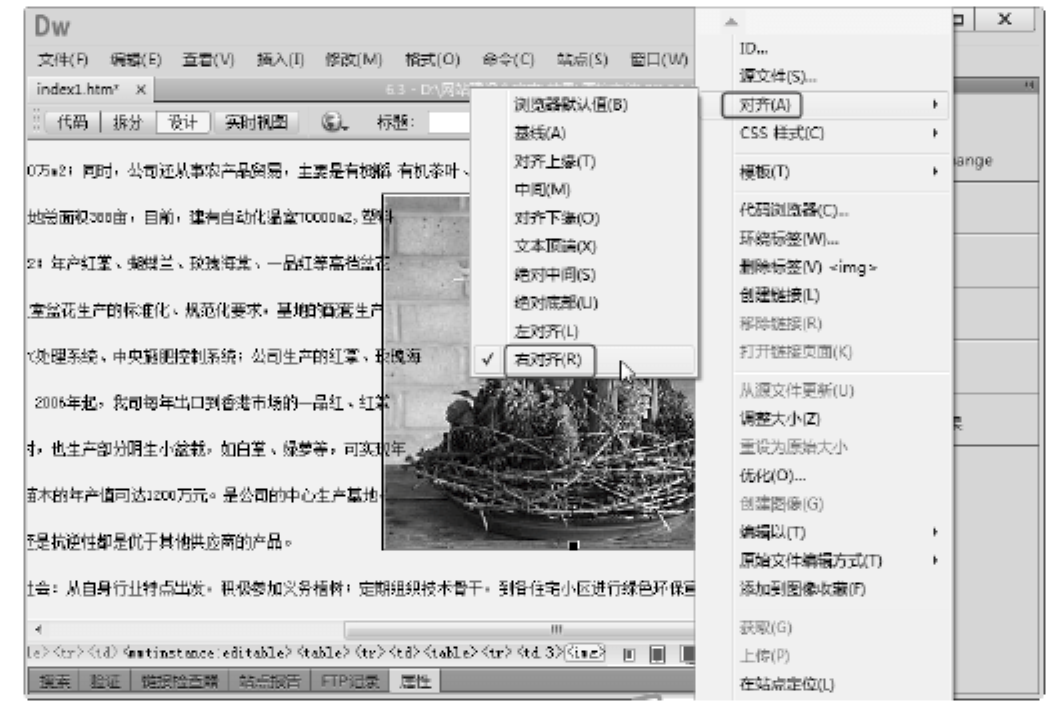


图 6-26　设置对齐方式

步骤13 单击“保存”按钮，保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 6-14 所示。



6.4　创建与应用库项目

在 Dreamweaver 中，另一种维护文档风格的方法是使用库项目。如果说模板从整体上控制了文档风格的话，库项目从局部上维护了文档的风格。

库是一种用来存储想要在整个网站上经常重复使用或更新的页面元素（如图像、文本和其他对象）的方法，这些元素称为库项目。

6.4.1　小实例——创建库项目

可以先创建新的库项目，然后编辑其中的内容，也可以将文档内选中的内容作为库项目保存。如果使用了库，就可以通过改动库更新所有采用库的网页，不用一个一个的修改网页元素或重新制作网页。创建库项目的效果如图 6-27 所示，具体操作步骤如下。



图 6-27　库项目效果

最终文件：最终文件/06/6.4.1/top.lbi

步骤01 执行“文件”|“新建”命令，弹出“新建文档”对话框，在对话框中选择“空白页”中的“库项目”选项，如图 6-28 所示。

步骤02 单击“创建”按钮，创建一个库文档，如图 6-29 所示。



图 6-28　“新建文档”对话框



图 6-29　创建库文档

步骤03 执行“文件”|“另存为”命令，弹出“另存为”对话框，在对话框的“保存类型”下拉列表中选择“库文件（.lbi）”，在“文件名”文本框中输入 top.lbi，如图 6-30 所示。

步骤04 单击“保存”按钮，保存库文档。将光标置于文档中，执行“插入”|“表格”命令，

弹出“表格”对话框，在对话框中将“行数”设置为1，“列”设置为1，“表格宽度”设置为984像素，如图6-31所示。

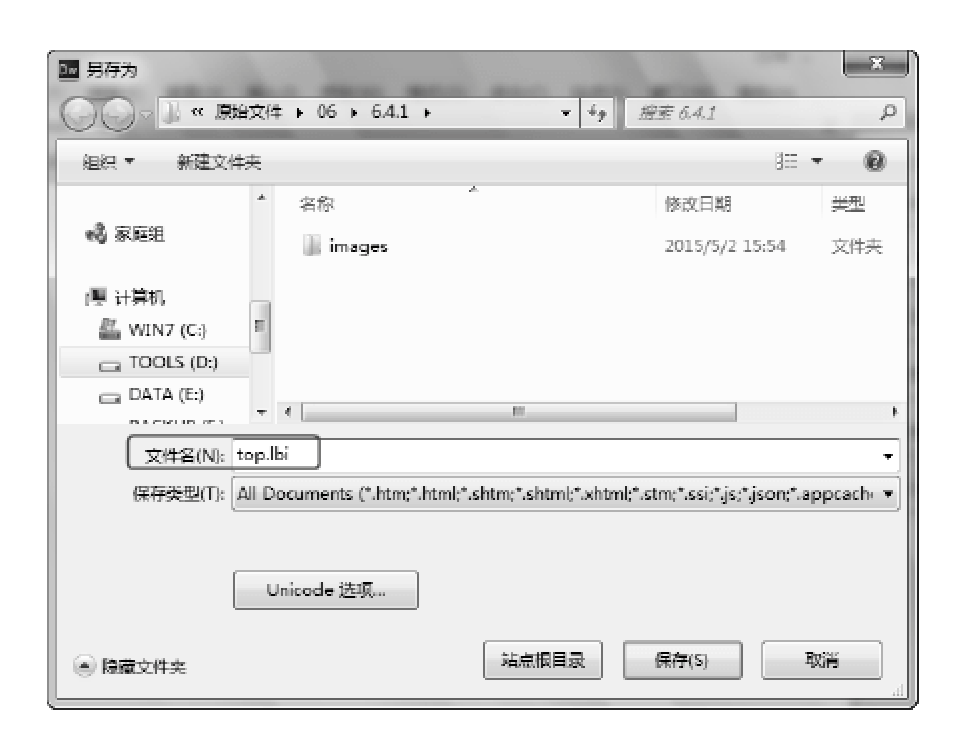


图6-30 “另存为”对话框



图6-31 “表格”对话框

步骤05 单击“确定”按钮，插入表格，如图6-32所示。

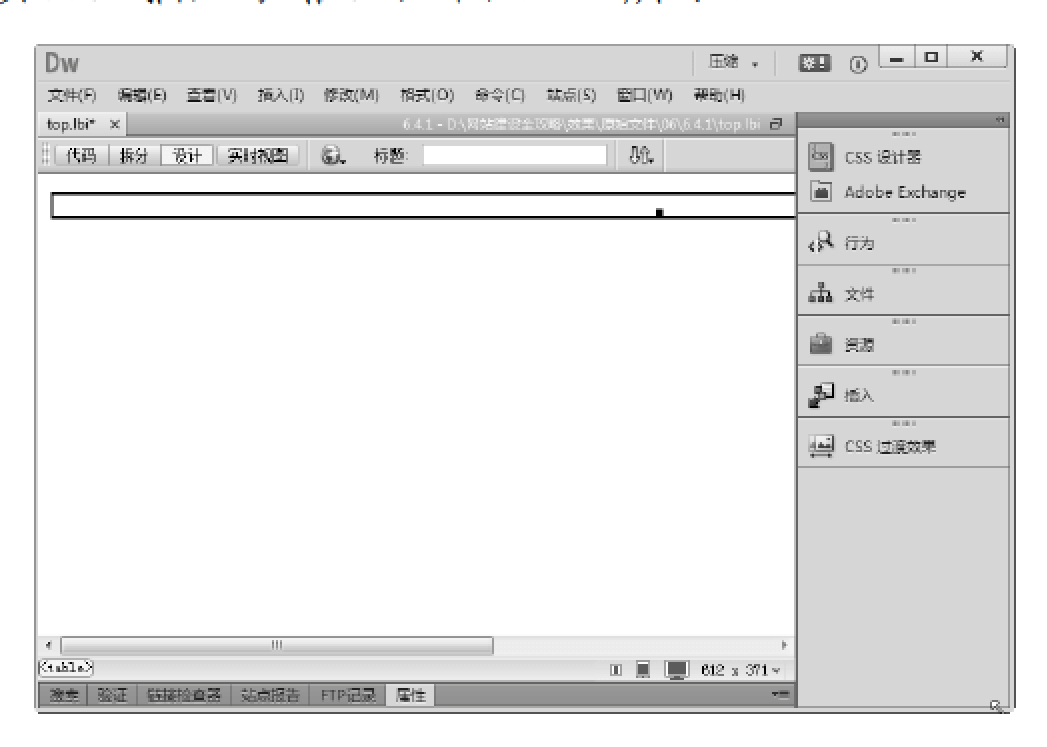


图6-32 插入表格

步骤06 将光标置于表格的第1行单元格中，执行“插入”|“图像”|“图像”命令，弹出“选择图像源文件”对话框，在对话框中选择图像文件images/top.jpg，如图6-33所示。

步骤07 单击“确定”按钮，插入图像，如图6-34所示。

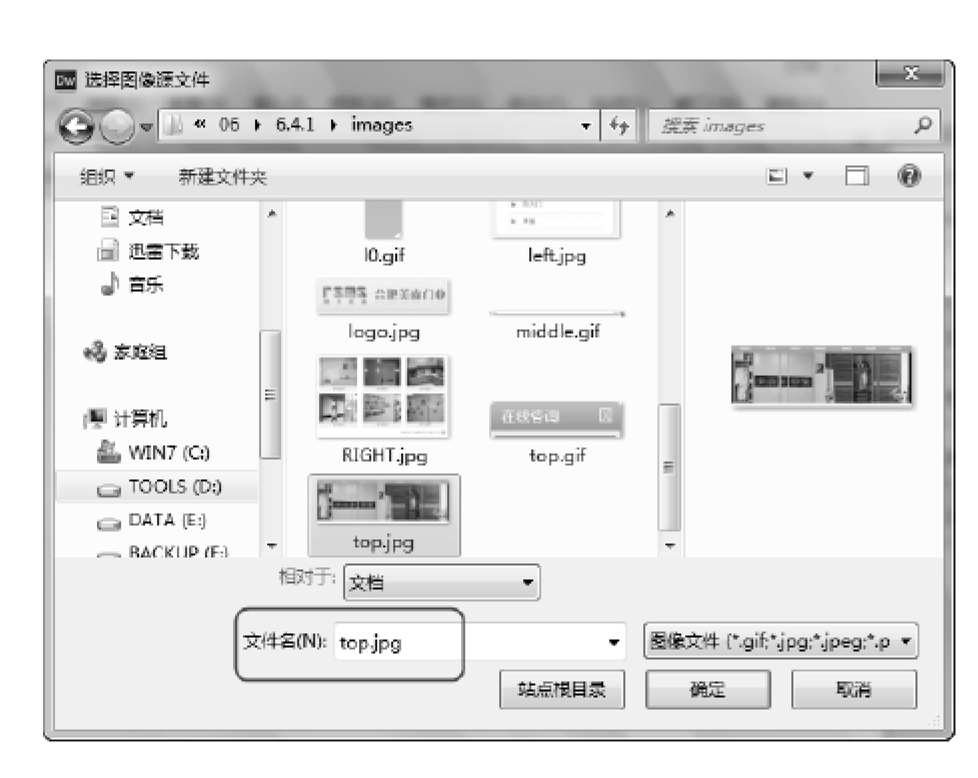


图6-33 “选择图像源文件”对话框



图6-34 插入图像

步骤08 保存文档，按F12键在浏览器中预览，效果如图6-27所示。



6.4.2　小实例——应用库项目

使用库比使用模板具有更大的灵活性。创建库项目后，就可以将其插入到其他网页中。下面在如图 6-35 所示的网页中应用库文件，具体操作步骤如下。



图 6-35　在网页中应用库项目

原始文件：原始文件/06/6.4.2/index.html
最终文件：最终文件/06/6.4.2/index1.html

步骤01 打开网页文档，如图 6-36 所示。

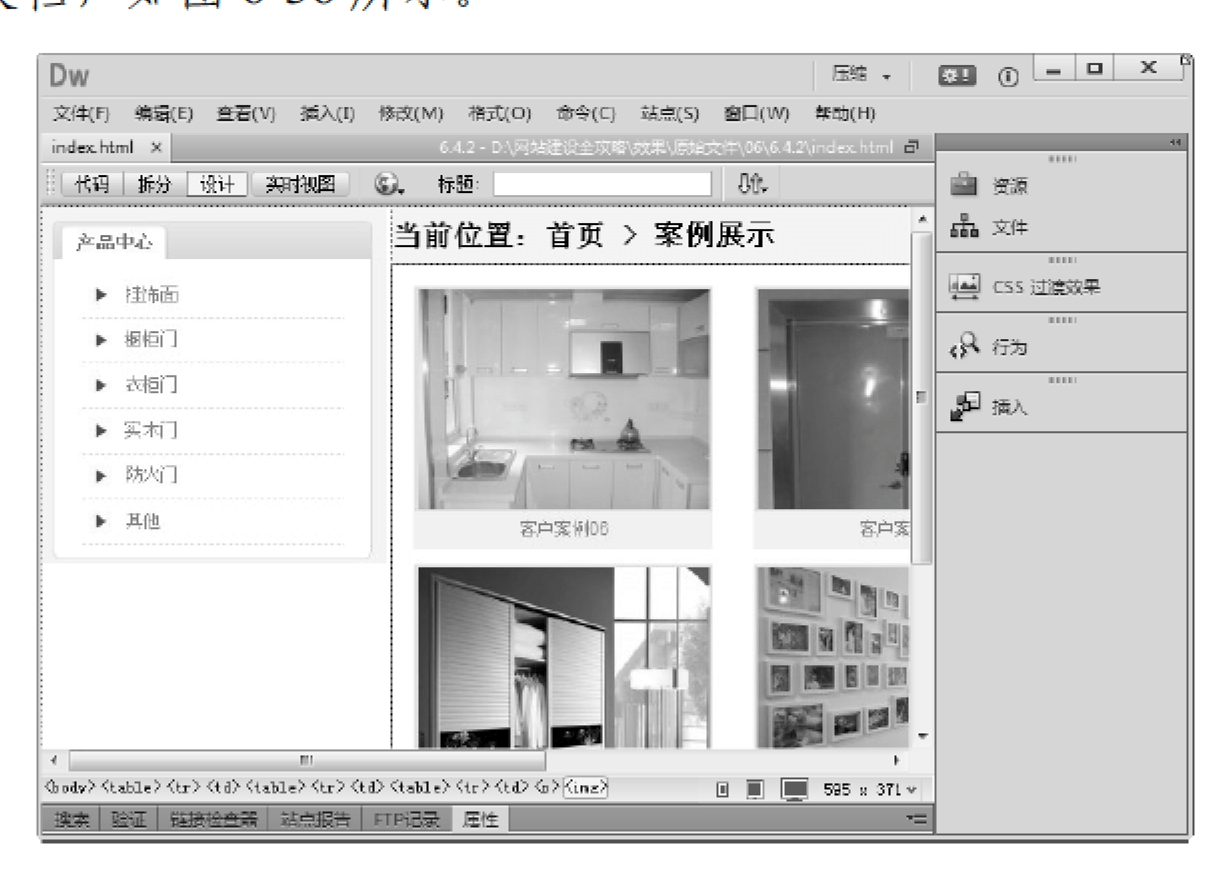


图 6-36　打开网页文档

步骤02 执行“窗口”|“资源”命令，打开“资源”面板，在面板中单击“库”按钮，显示库项目，如图 6-37 所示。

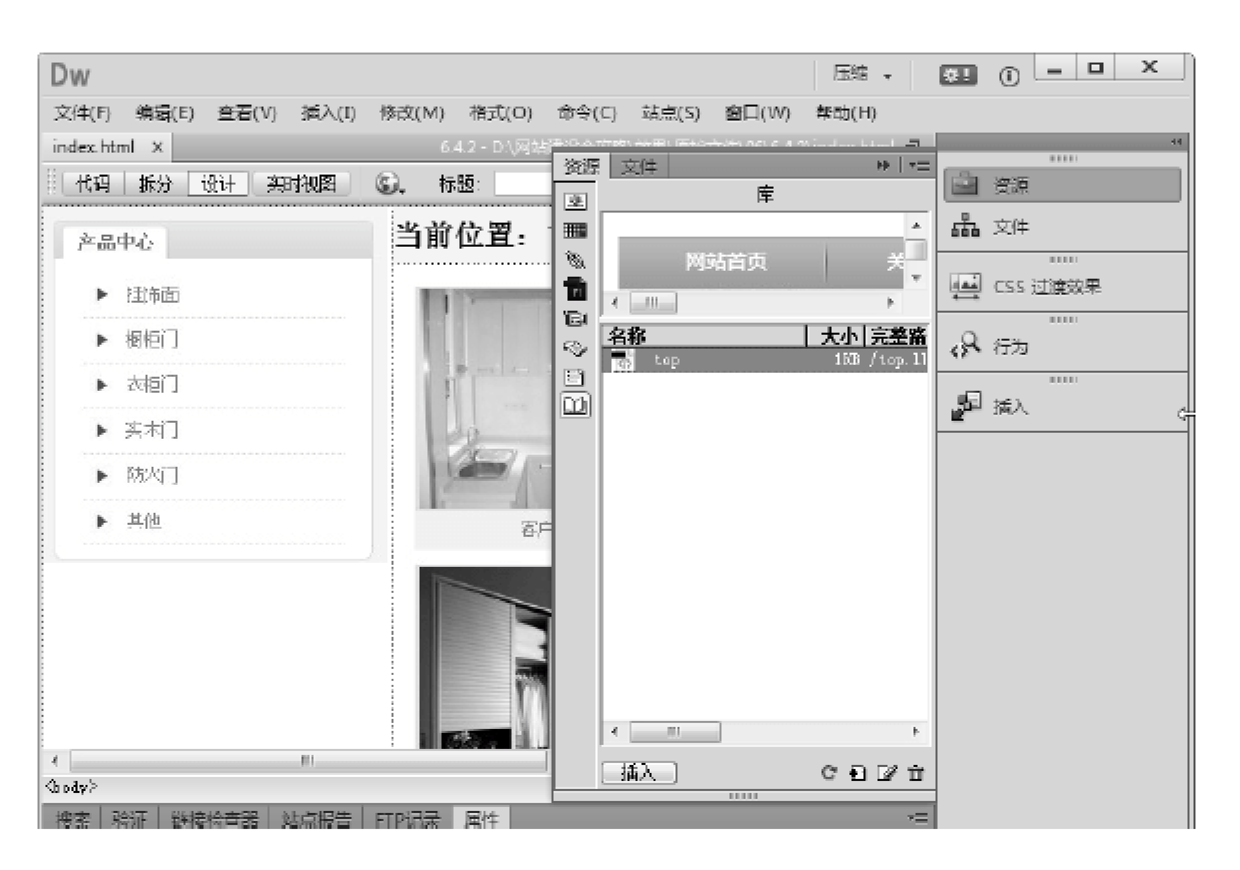


图 6-37　显示库项目

步骤03 将光标置于要插入库的位置，选中库 top，单击左下角的“插入”按钮 插入 ，插入库项目，如图 6-38 所示。



图 6-38　插入库项目

★ 高手支招 ★

如果希望仅仅添加库项目内容对应的代码，而不希望它作为库项目出现，则可以按住 Ctrl 键，再将相应的库项目从“资源”面板中拖到文档窗口。这样，插入的内容就以普通文档的形式出现。

步骤04 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 6-35 所示。

6.4.3　小实例——修改库项目

通过修改某个库项目来改变整个站点中所有应用该库项目的文档，实现统一更新文档风格。

步骤01 打开库文件，选中图像，如图 6-39 所示。





图 6-39　打开库文件

步骤02 打开“属性”面板，在面板中选择矩形热点工具，如图 6-40 所示。

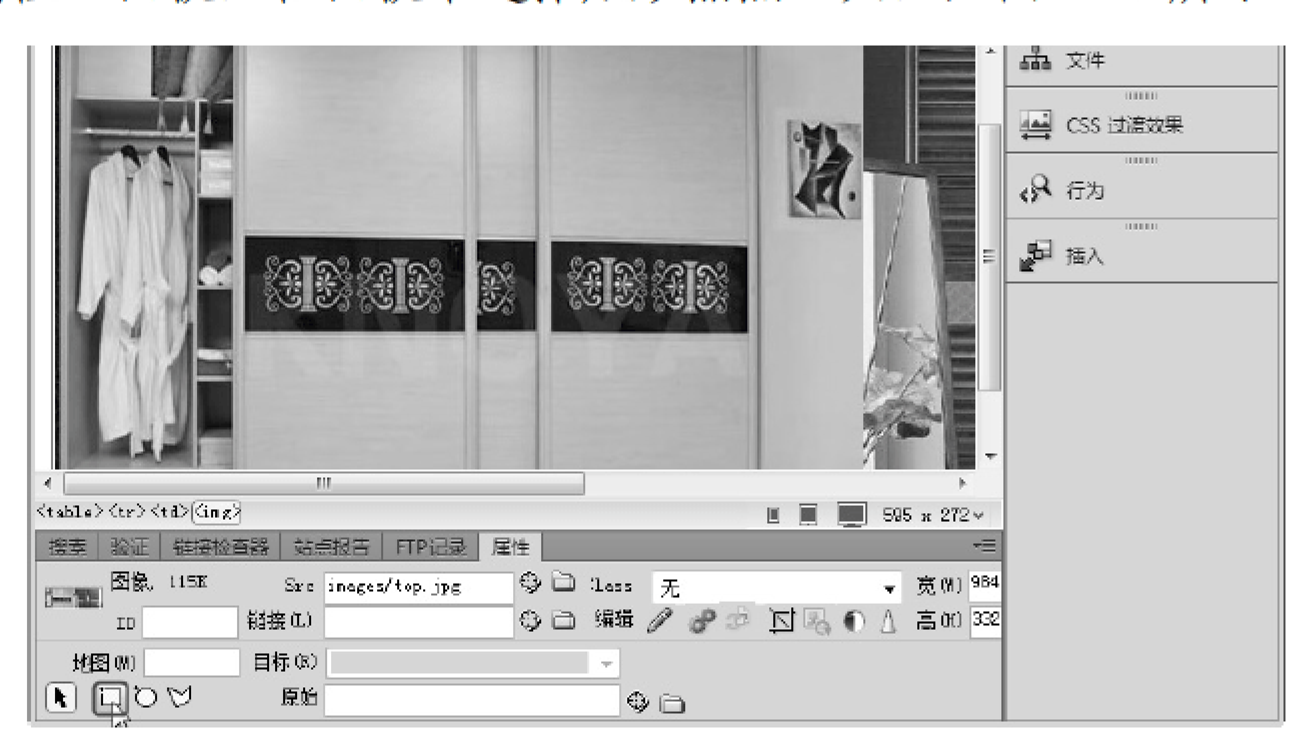


图 6-40　选择矩形热点工具

步骤03 将光标置于“网站首页”图像上，绘制矩形热点，并在“属性”面板中输入相应的链接，如图 6-41 所示。



图 6-41　绘制矩形热点

步骤04 同理，在其他的图像上绘制矩形热点，并输入相应的链接，如图 6-42 所示。



图 6-42　绘制矩形热点

步骤05 保存库文件，执行“修改”|“库”|“更新页面”命令，弹出“更新页面”对话框，如图 6-43 所示。

步骤06 单击“开始”按钮，即可按照提示更新文件，如图 6-44 所示。

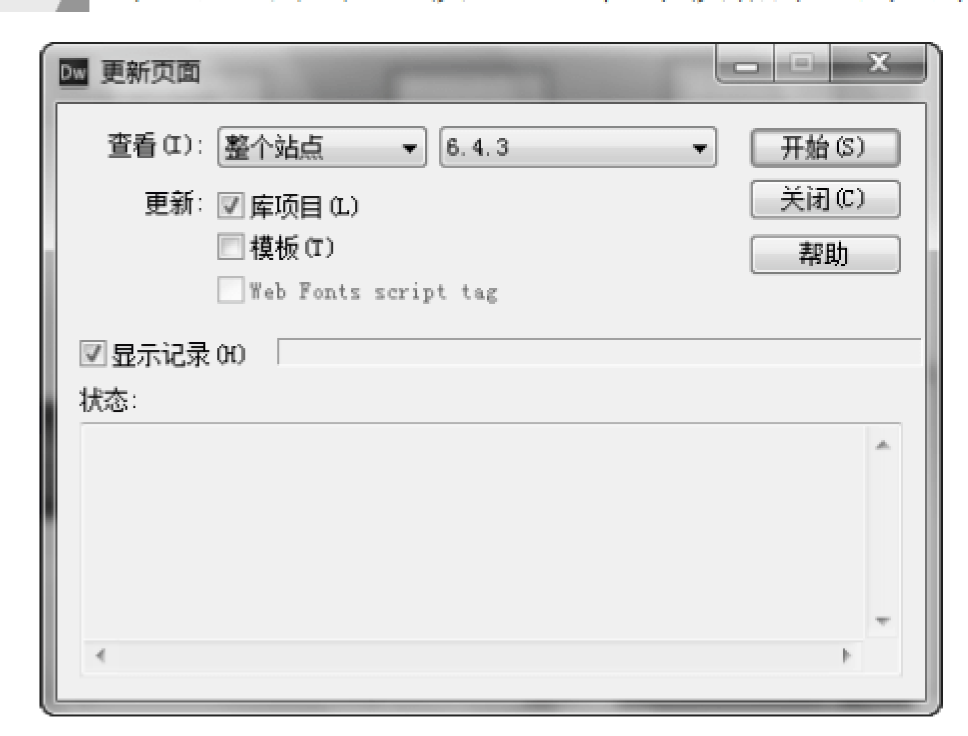


图 6-43　“更新页面”对话框



图 6-44　显示已更新文件

步骤07 打开应用库项目的文件，可以看到文件已经被更新，如图 6-45 所示。



图 6-45　更新应用库项目的文档



6.5　实战

在网页中使用模板可以统一整个站点的页面风格，使用库项目可以对页面的局部统一风格。在制作网页时使用库和模板可以节省大量的工作时间，并且对日后的升级带来很大的方便。下面通过实例讲述模板的创建和应用。

实战 1——创建模板

创建企业网站模板的效果如图 6-46 所示，具体操作步骤如下。



图 6-46　企业网站模板效果

最终文件：最终文件/06/实战 1/moban.dwt

步骤01 执行“文件”|“新建”命令，弹出“新建文档”对话框，在对话框中选择“空白页”|“HTML 模板”|“无”选项。

步骤02 单击“创建”按钮，创建空白文档网页。

步骤03 执行“文件”|“保存”命令，弹出“Dreamweaver”提示对话框。

步骤04 单击“确定”按钮，弹出“另存模板”对话框，在对话框的“另存为”文本框中输入名称，如图 6-47 所示。





图 6-47 “另存模板”对话框

步骤05 单击“保存”按钮，保存模板文档。将光标置于页面中，执行“修改”|“页面属性”命令，弹出“页面属性”对话框，在对话框中将“上边距”、“下边距”、“左边距”、“右边距”分别设置为 0，如图 6-48 所示。

步骤06 单击“确定”按钮，修改页面属性，将光标置于页面中，执行“插入”|“表格”命令，弹出“表格”对话框，在对话框中将“行数”设置为 5，“列”设置为 1，“表格宽度”设置为 1006 像素，如图 6-49 所示。



图 6-48 “页面属性”对话框



图 6-49 “表格”对话框

步骤07 单击“确定”按钮，插入表格，此表格标记为表格 1，如图 6-50 所示。

步骤08 将光标置于表格 1 的第 1 行单元格中，执行“插入”|“图像”|“图像”命令，弹出“选择图像源文件”对话框，在对话框中选择相应的图像文件../images/top.jpg，如图 6-51 所示。

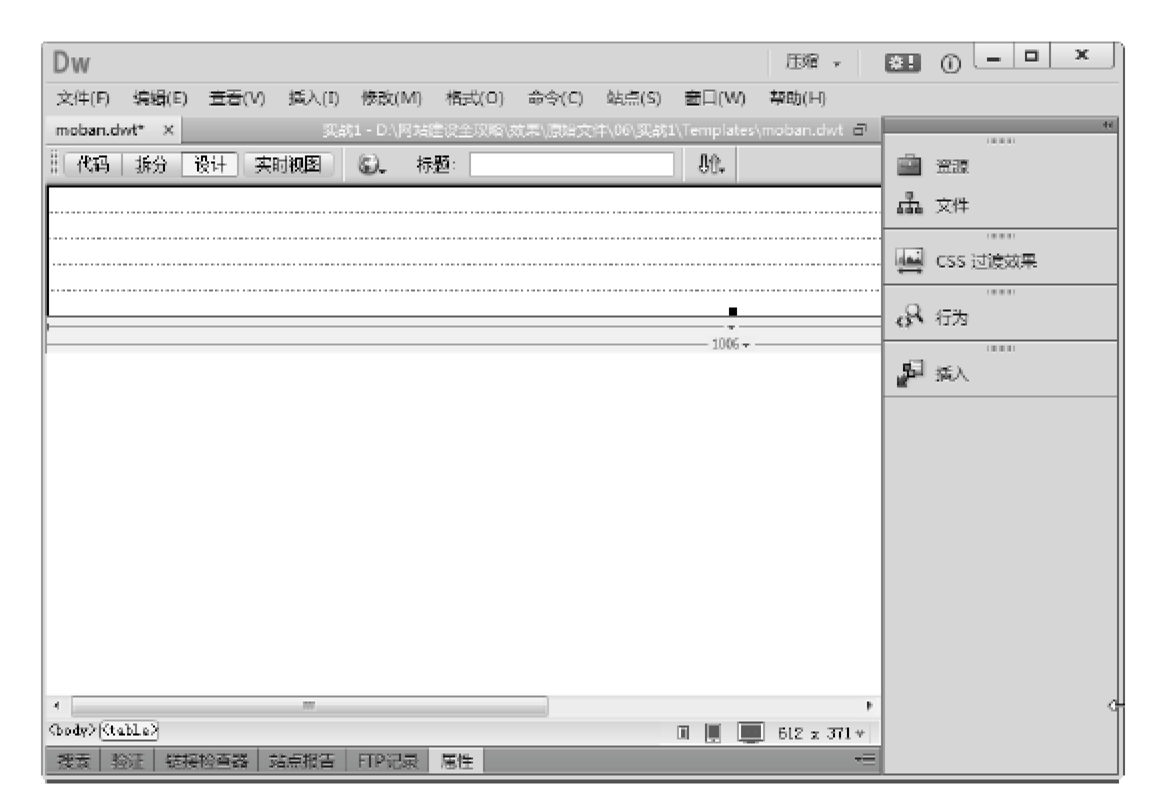


图 6-50 插入表格 1



图 6-51 “选择图像源文件”对话框



步骤09 单击“确定”按钮，插入图像文件，如图 6-52 所示。

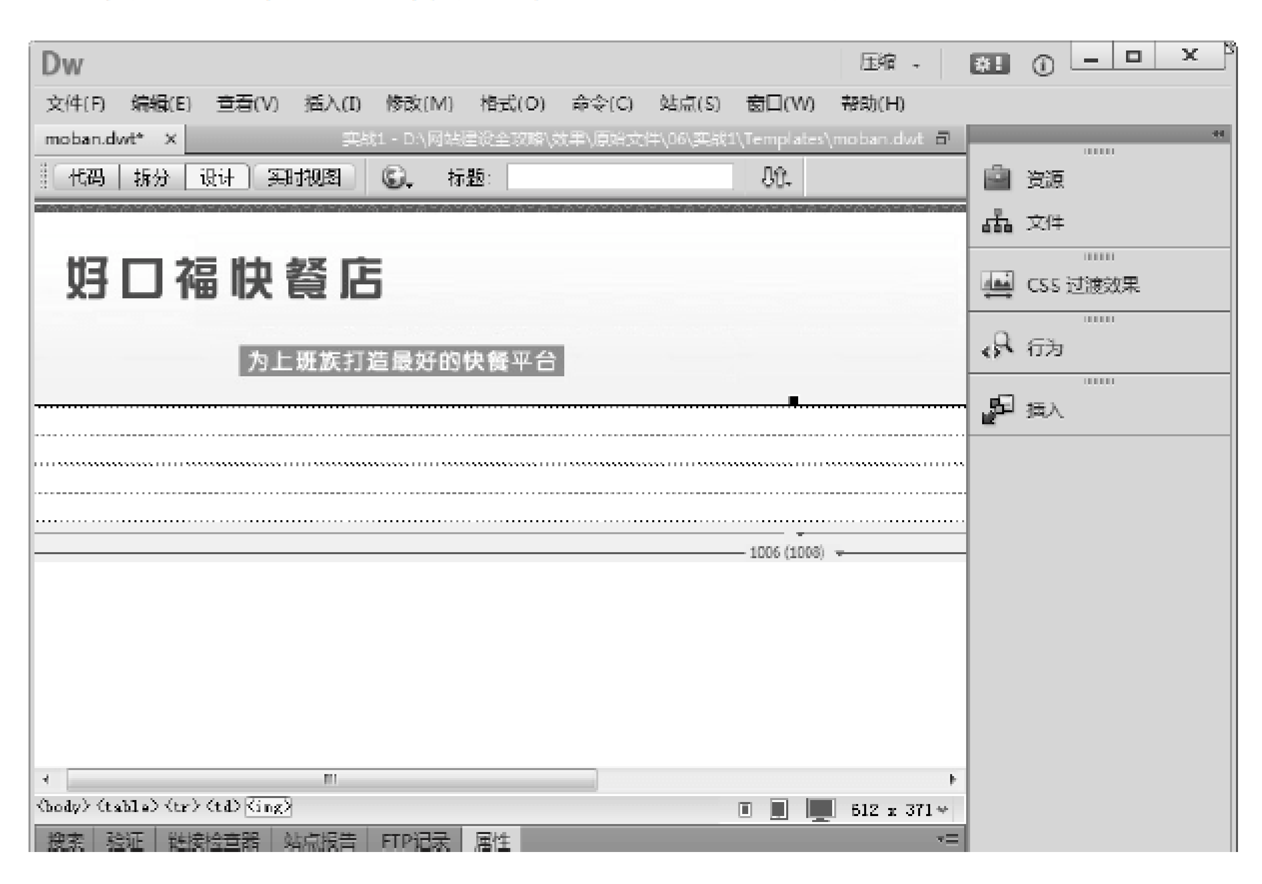


图 6-52　插入图像文件

步骤10 将光标置于表格 1 的第 2 行单元格中，打开代码视图，在代码中输入背景图像代码 background=../images/navbg.jpg，如图 6-53 所示。

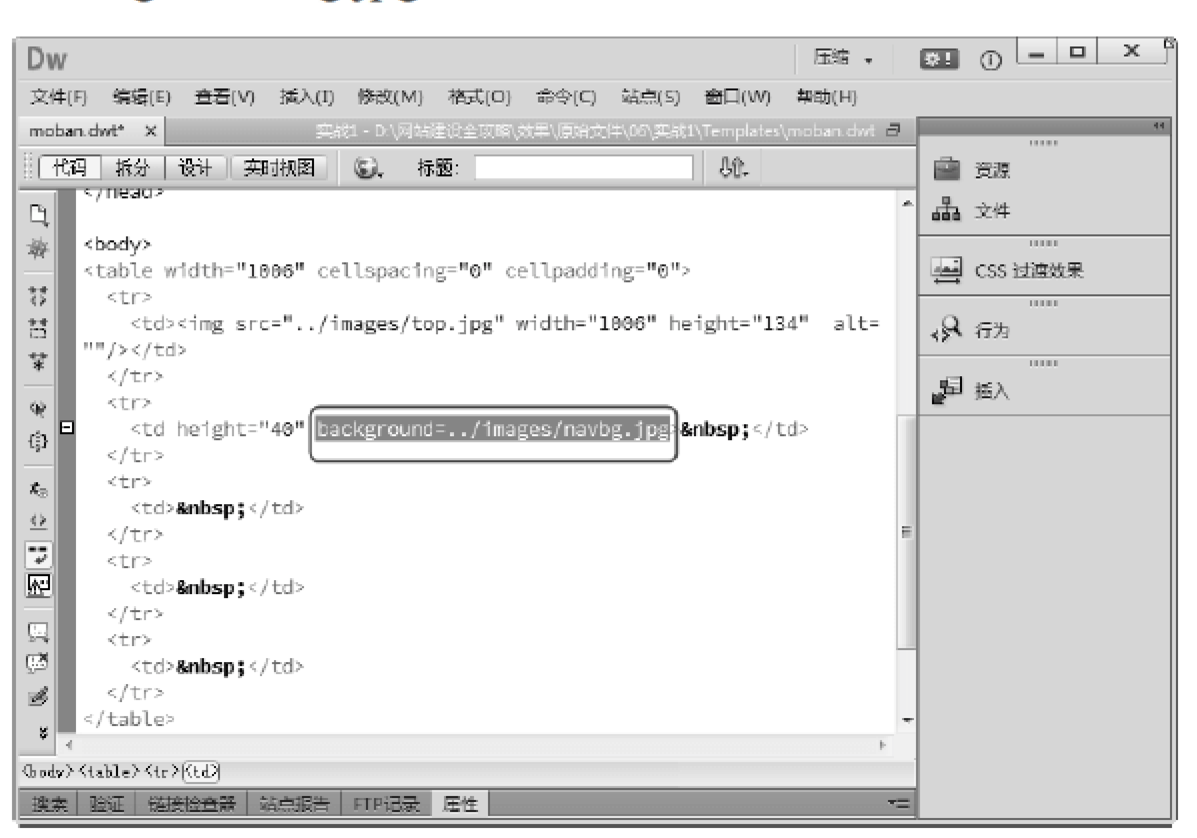


图 6-53　输入代码

步骤11 返回设计视图，可以看到插入的背景图像，如图 6-54 所示。

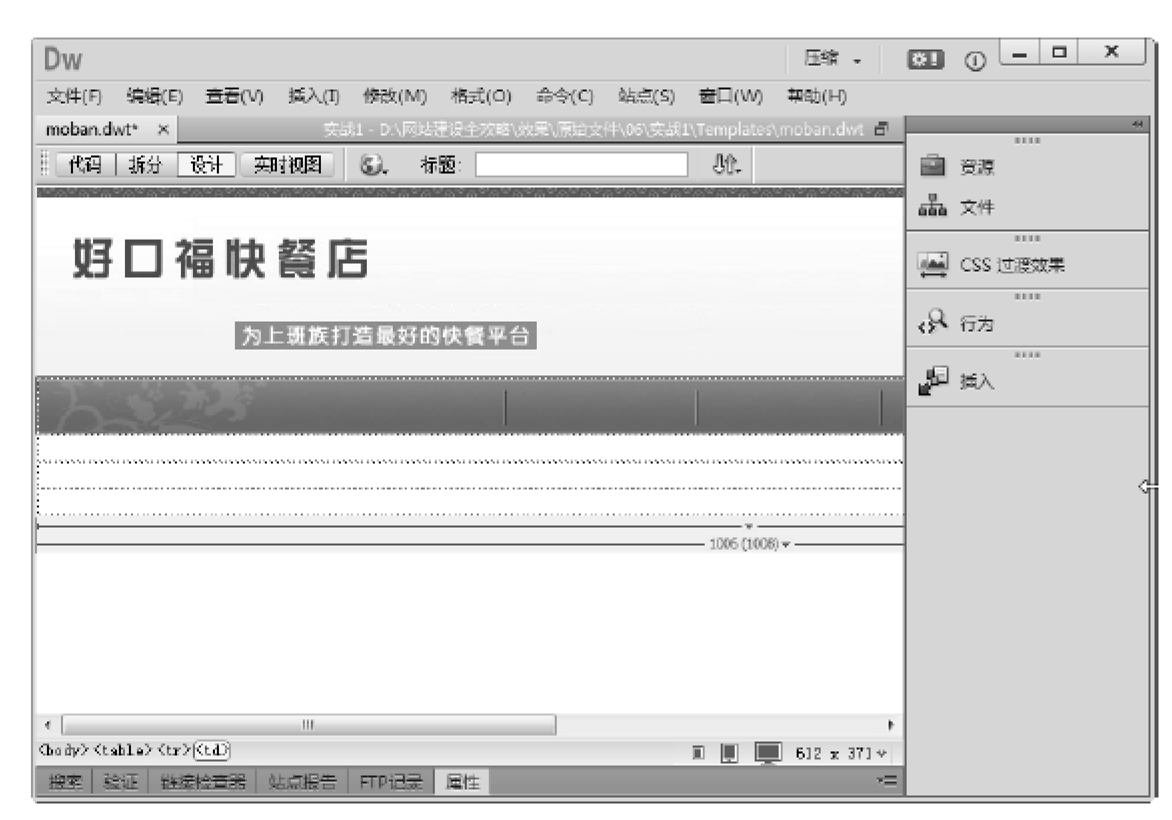


图 6-54　插入背景图像

步骤12 将光标置于背景图像上，插入 1 行 6 列的表格，此表格标记为表格 2，如图 6-55 所示。

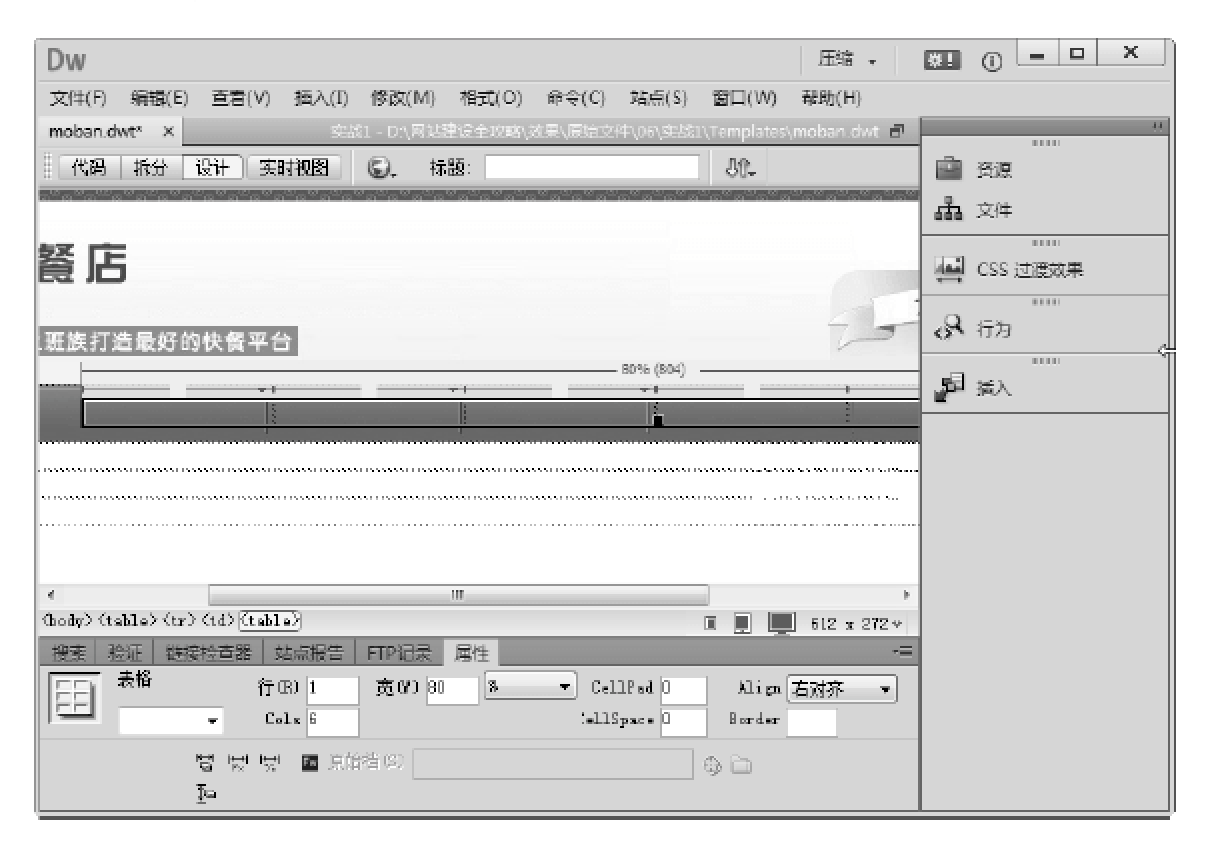


图 6-55　插入表格 2

步骤13 将光标置于表格 2 的第 1 列单元格中，执行“插入”|“图像”｜“图像”命令，插入图像../images/nav1.jpg，如图 6-56 所示。

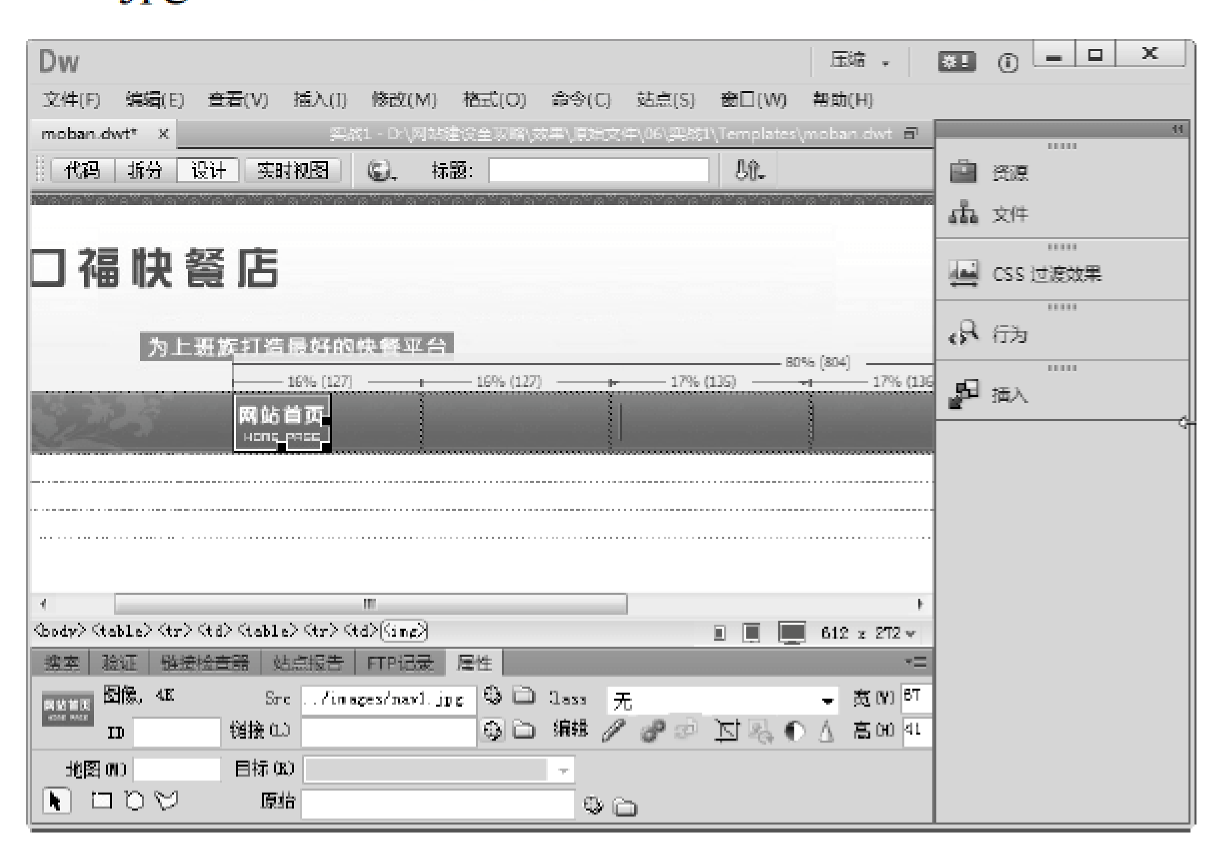


图 6-56　插入图像

步骤14 重复步骤 13，在表格 2 的其他单元格中也分别插入相应的图像，如图 6-57 所示。



图 6-57　插入图像



步骤15 将光标置于表格 1 的第 3 行单元格中，打开代码视图，在代码中输入背景图像代码 background=../images/banner.jpg，如图 6-58 所示。

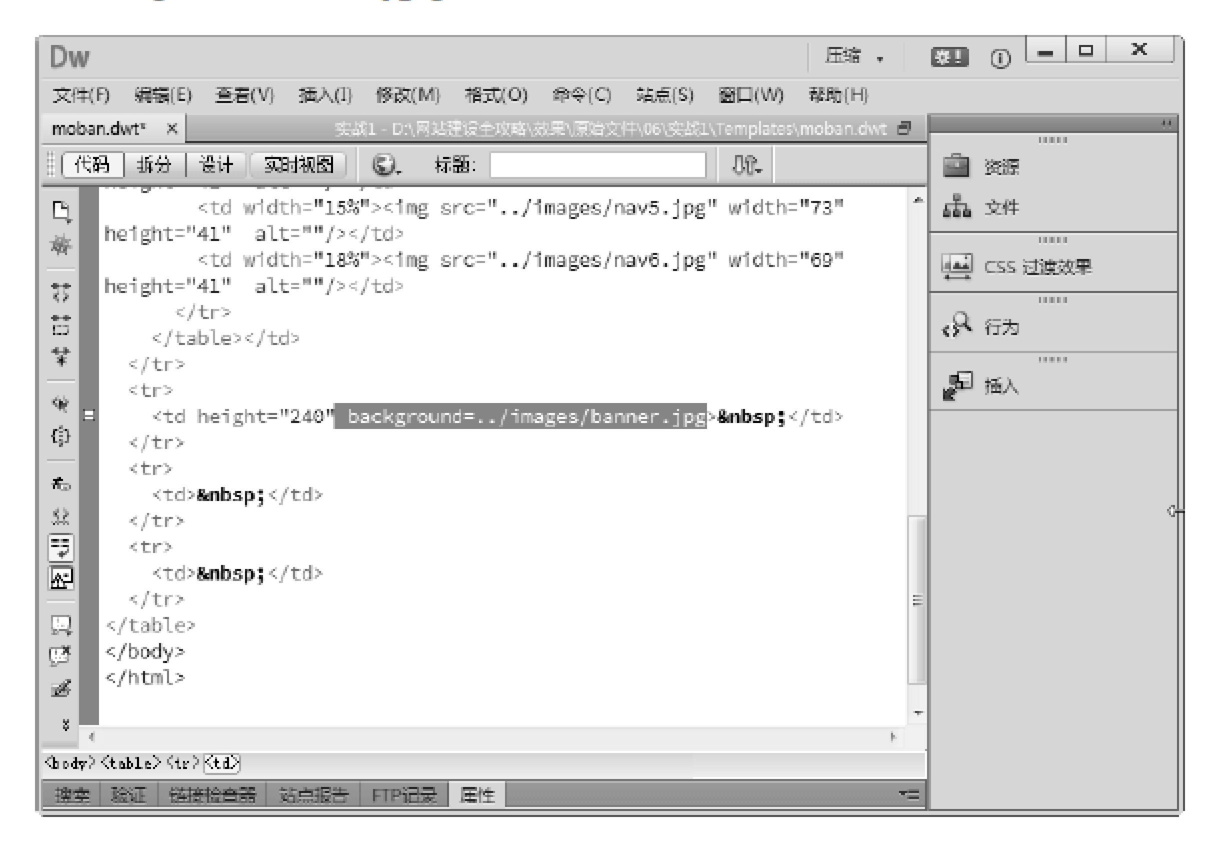


图 6-58　输入代码

步骤16 返回设计视图，可以看到插入的背景图像，如图 6-59 所示。



图 6-59　插入背景图像

步骤17 将光标置于表格 1 的第 4 行单元格中，执行“插入”|“表格”命令，插入 1 行 2 列的表格，此表格标记为表格 3，如图 6-60 所示。



图 6-60　插入表格 3

步骤18 将光标置于表格 3 的第 1 列单元格中，打开代码视图，在代码中输入背景图像代码 background=../images/leftbg.jpg，如图 6-61 所示。

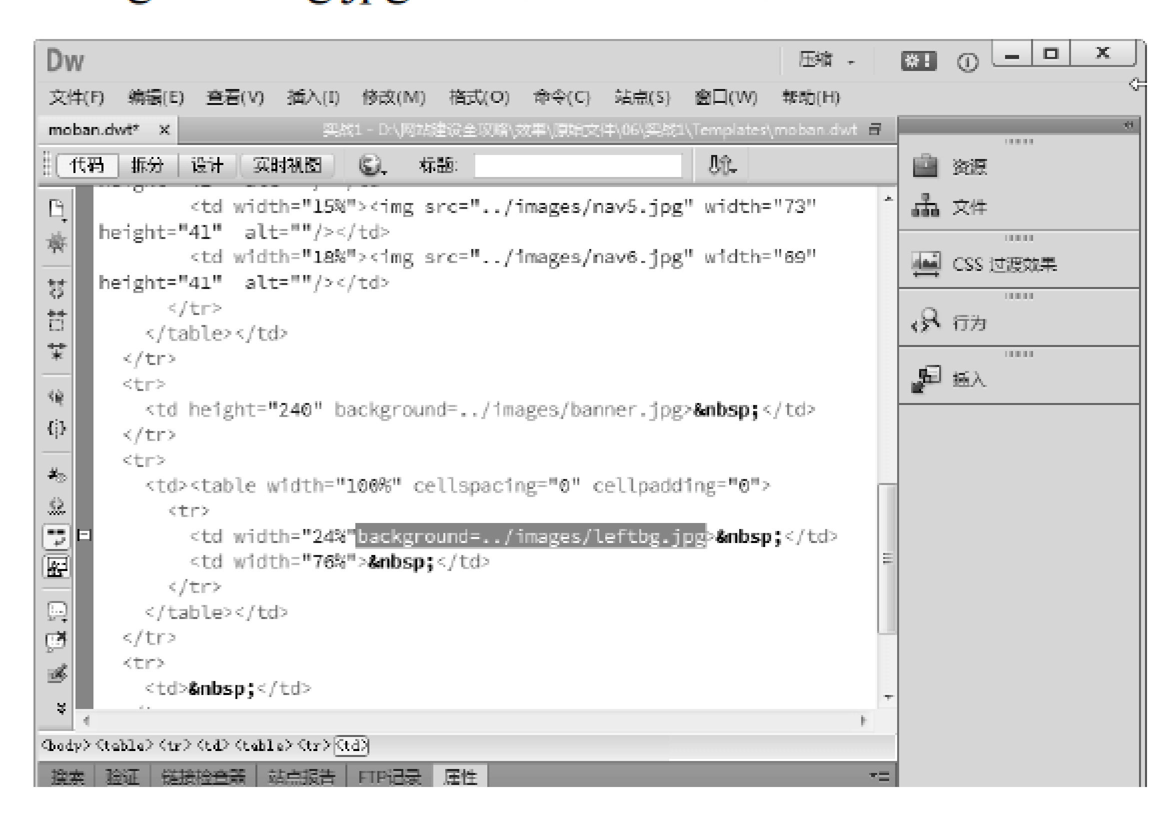


图 6-61　输入代码

步骤19 返回设计视图，可以看到插入的背景图像，如图 6-62 所示。



图 6-62　插入背景图像

步骤20 将光标置于背景图像上，执行“插入”|“表格”命令，插入 2 行 1 列的表格，此表格记为表格 4，如图 6-63 所示。



图 6-63　插入表格 4



步骤21 将光标置于表格 4 的第 1 行单元格中，执行“插入”|“表格”命令，插入 2 行 1 列的表格，此表格标记为表格 5，如图 6-64 所示。



图 6-64　插入表格 5

步骤22 将光标置于表格 5 的第 1 行单元格，执行“插入”|“图像”|“图像”命令，插入图像../images/nei_about.jpg，如图 6-65 所示。



图 6-65　插入图像

步骤23 将光标置于表格 5 的第 2 行单元格中，执行“插入”|“表格”命令，插入 3 行 1 列的表格，此表格标记为表格 6，如图 6-66 所示。

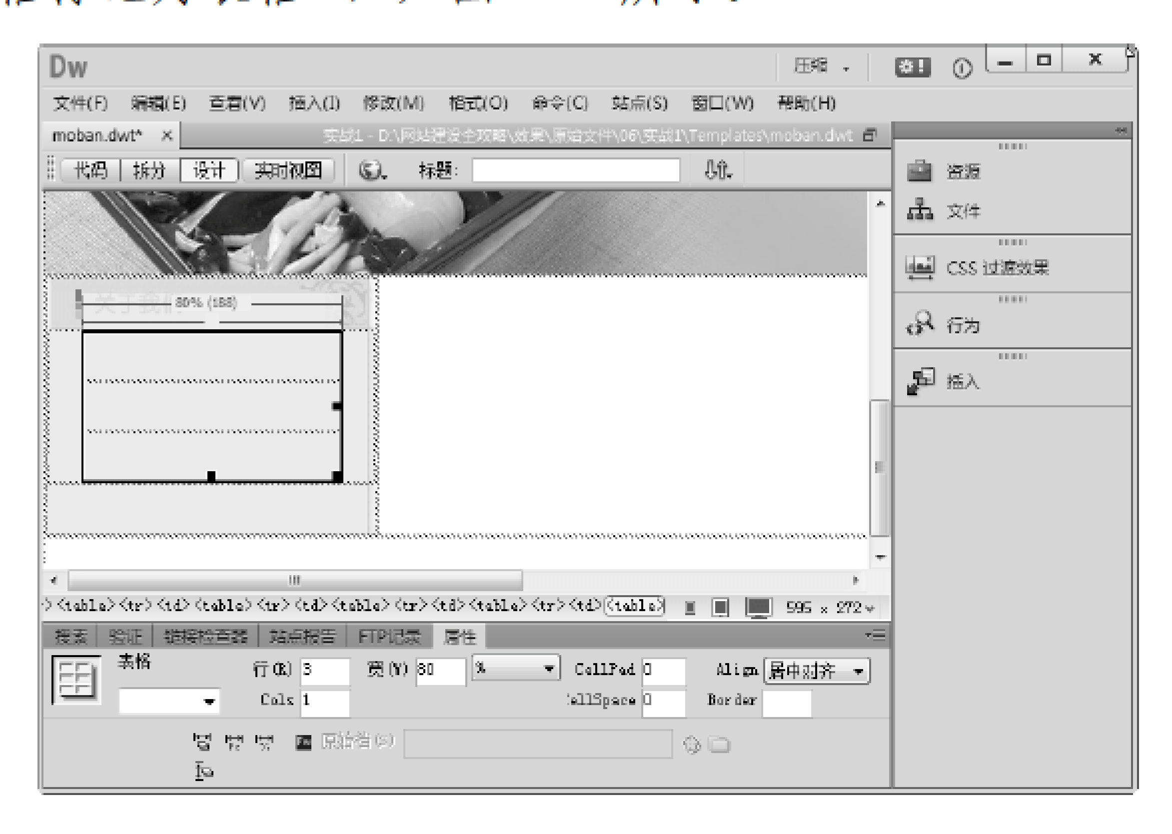


图 6-66　插入表格 6

步骤24 将光标置于表格 6 的单元格中分别输入相应的文字，如图 6-67 所示。

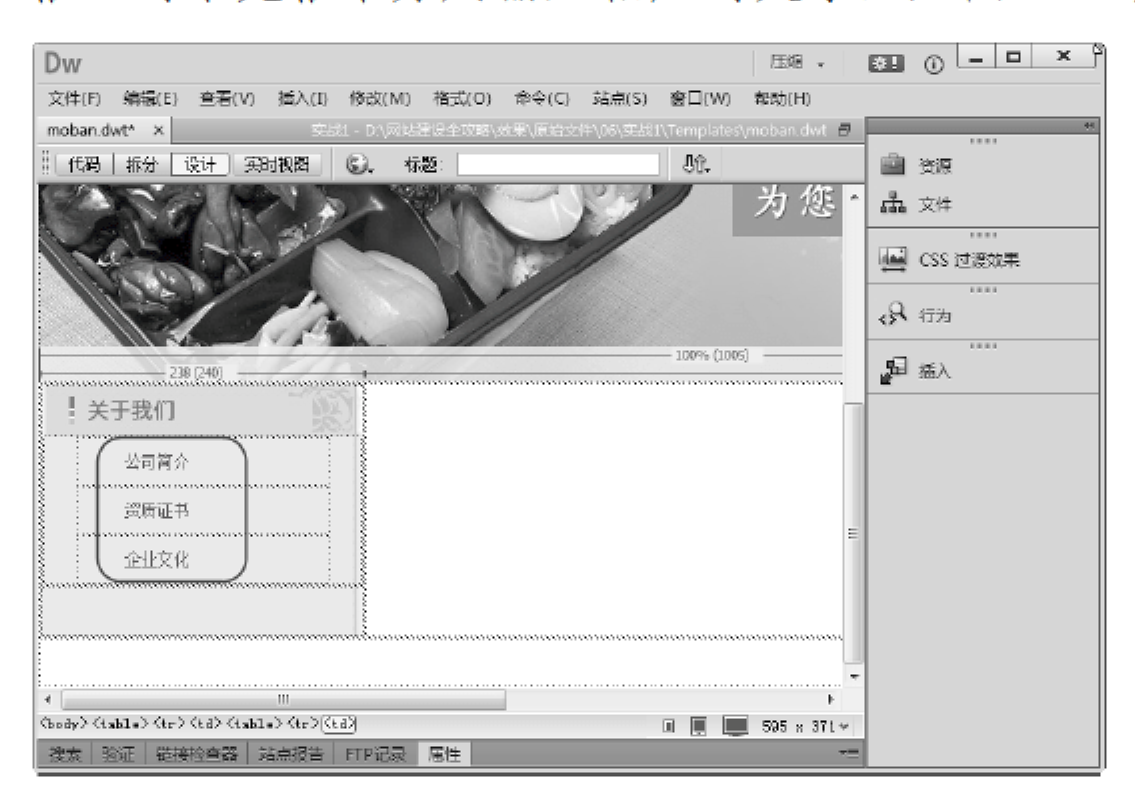


图 6-67　输入文字

步骤25 将光标置于表格 4 的第 2 行单元格中，执行“插入”|“表格”命令，插入 2 行 1 列的表格，此表格标记为表格 7，如图 6-68 所示。

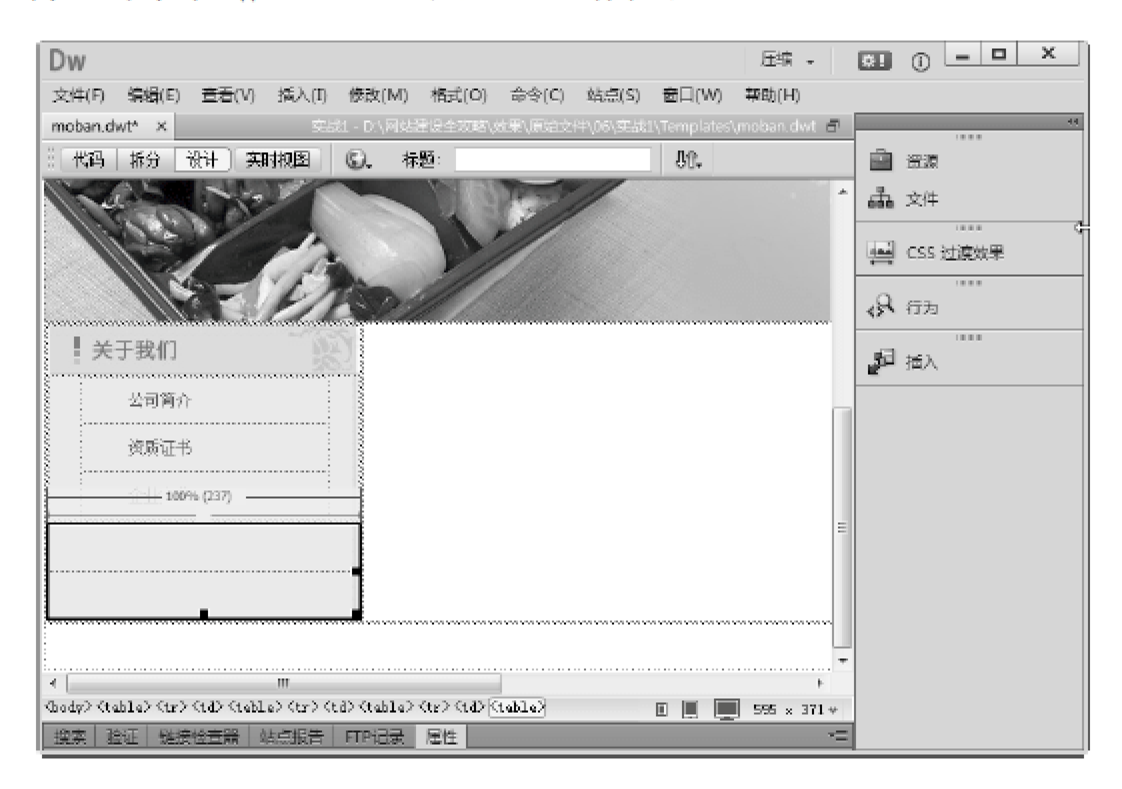


图 6-68　插入表格 7

步骤26 将光标置于表格 7 的第 1 行单元格中，执行“插入”|“图像”|“图像”命令，插入图像../images/wenhuatop.jpg，如图 6-69 所示。

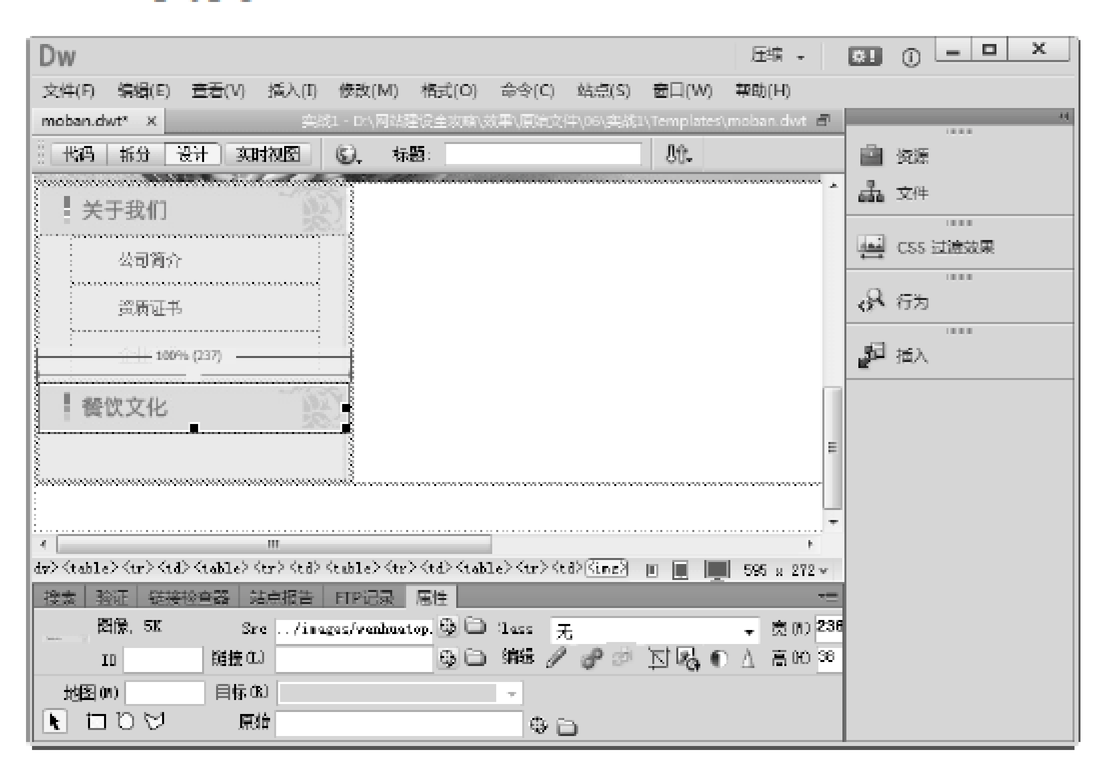


图 6-69　插入图像

步骤27 将光标置于表格 7 的 2 行单元格中，执行“插入”|“表格”命令，插入 8 行 1 列的表



格，此表格标记为表格 8，如图 6-70 所示。

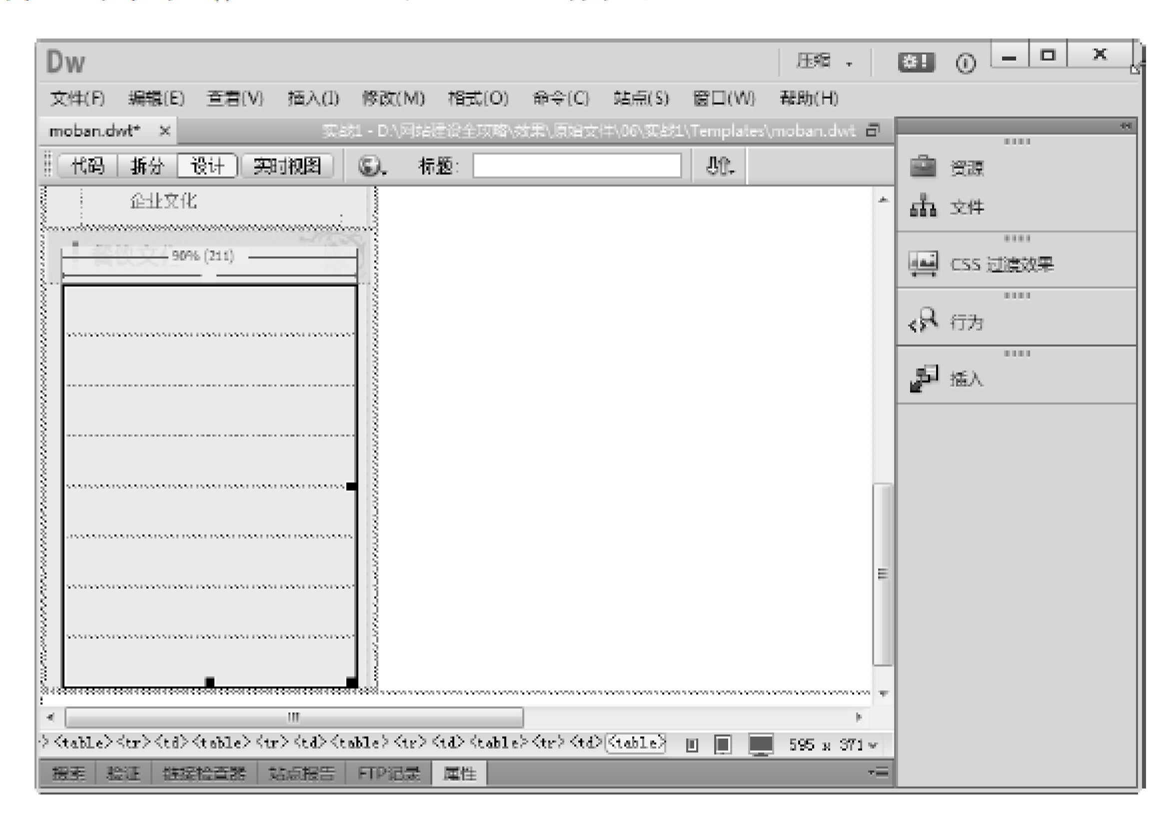


图 6-70　插入表格 8

步骤28 在表格 8 的单元格中，分别输入相应的文字，如图 6-71 所示。

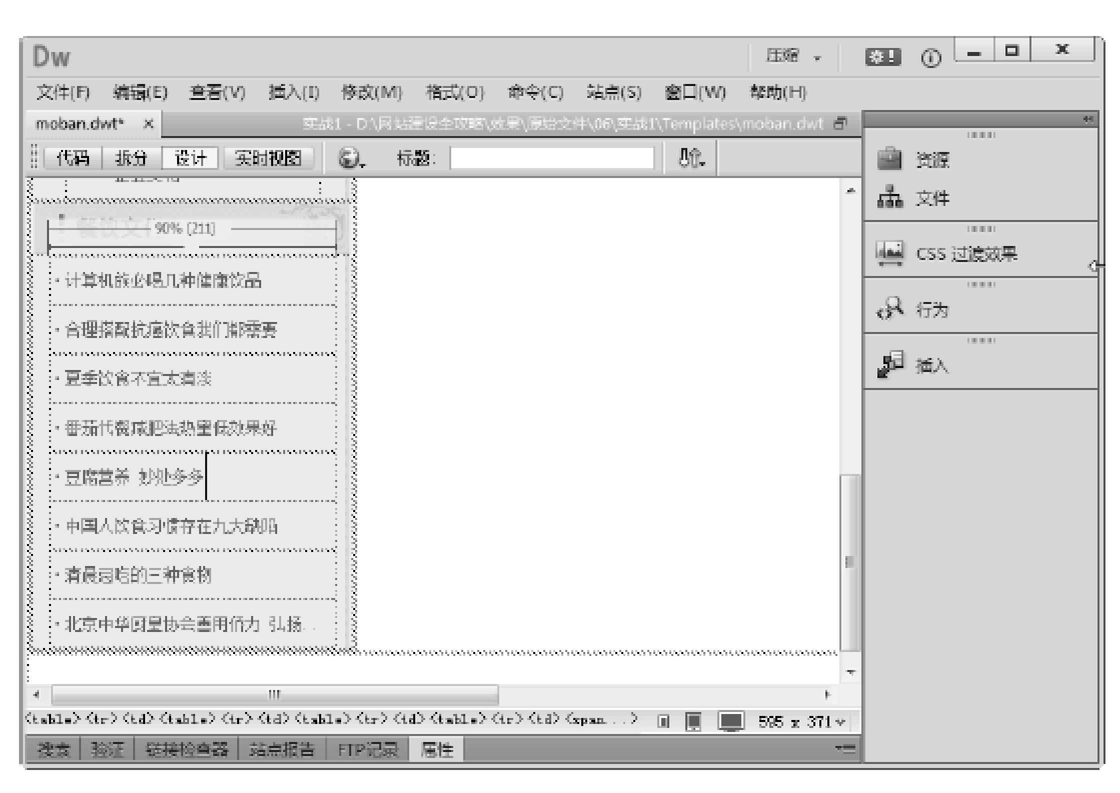


图 6-71　输入文字

步骤29 将光标置于表格 3 的第 2 列单元格中，执行“插入”|“模板对象”|“可编辑区域”命令，弹出“新建可编辑区域”对话框，在对话框的“名称”文本框中输入名称，如图 6-72 所示。

步骤30 单击“确定”按钮，插入可编辑区域，如图 6-73 所示。

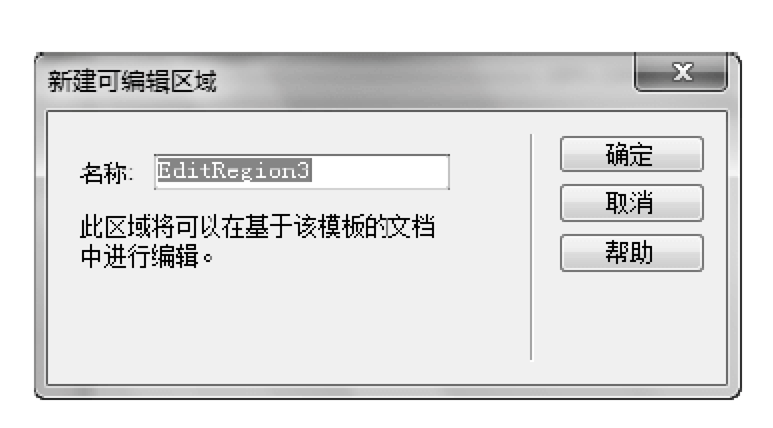


图 6-72　“新建可编辑区域”对话框

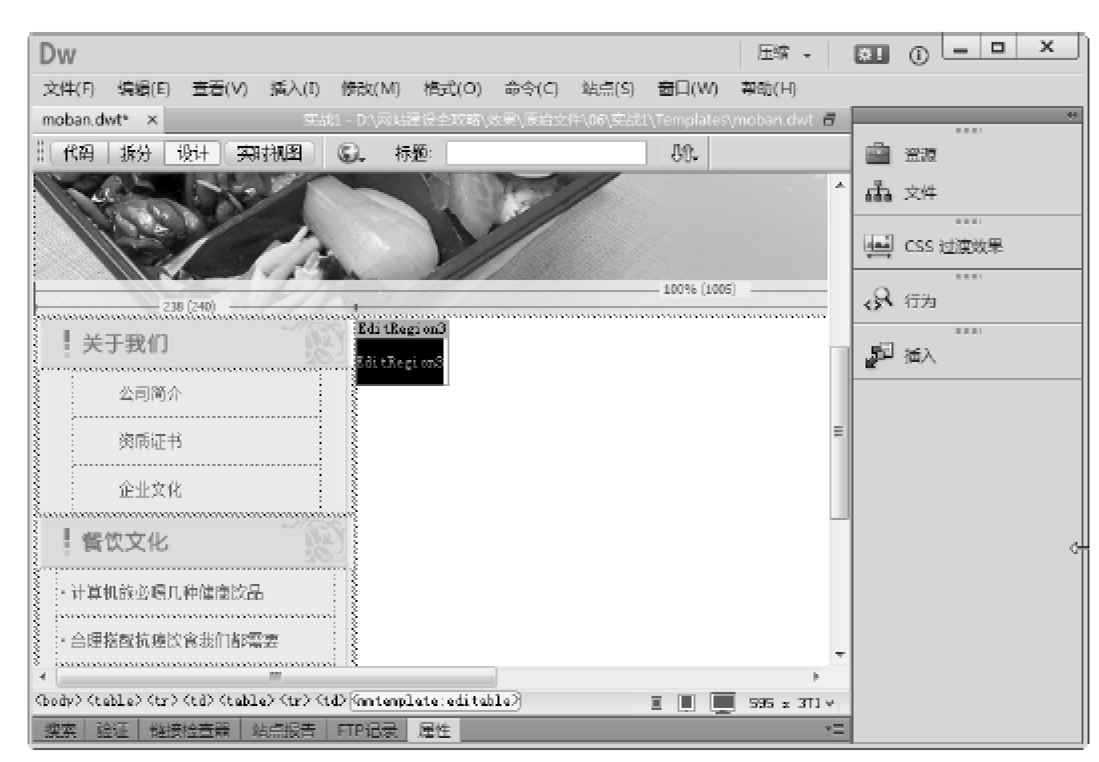


图 6-73　插入可编辑区域

步骤31 将光标置于表格 1 的第 5 行单元格中，执行“插入”|“表格”命令，插入 1 行 2 列的表格，此表格记为表格 9，如图 6-74 所示。

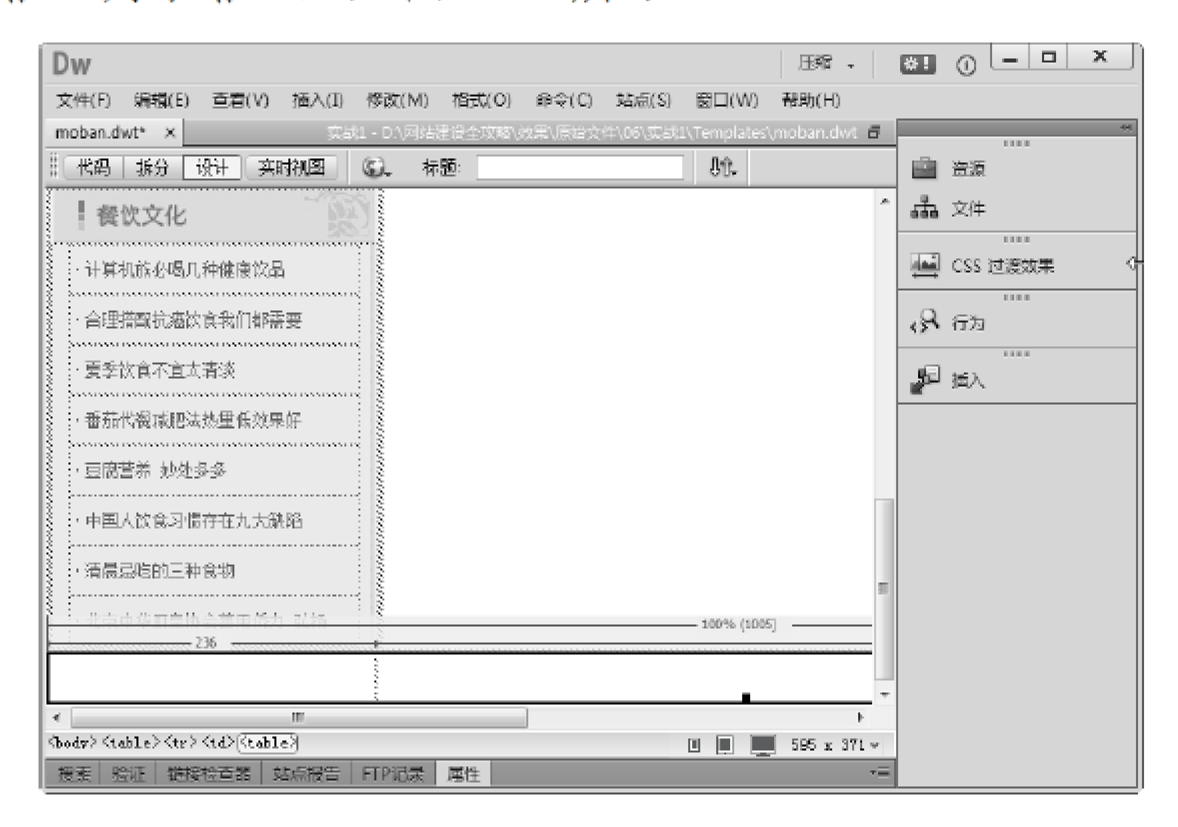


图 6-74　插入表格 9

步骤32 将光标置于表格 9 的第 1 列单元格中，执行“插入”|“图像”|“图像”命令，插入图像../images/bottomleft.jpg，如图 6-75 所示。

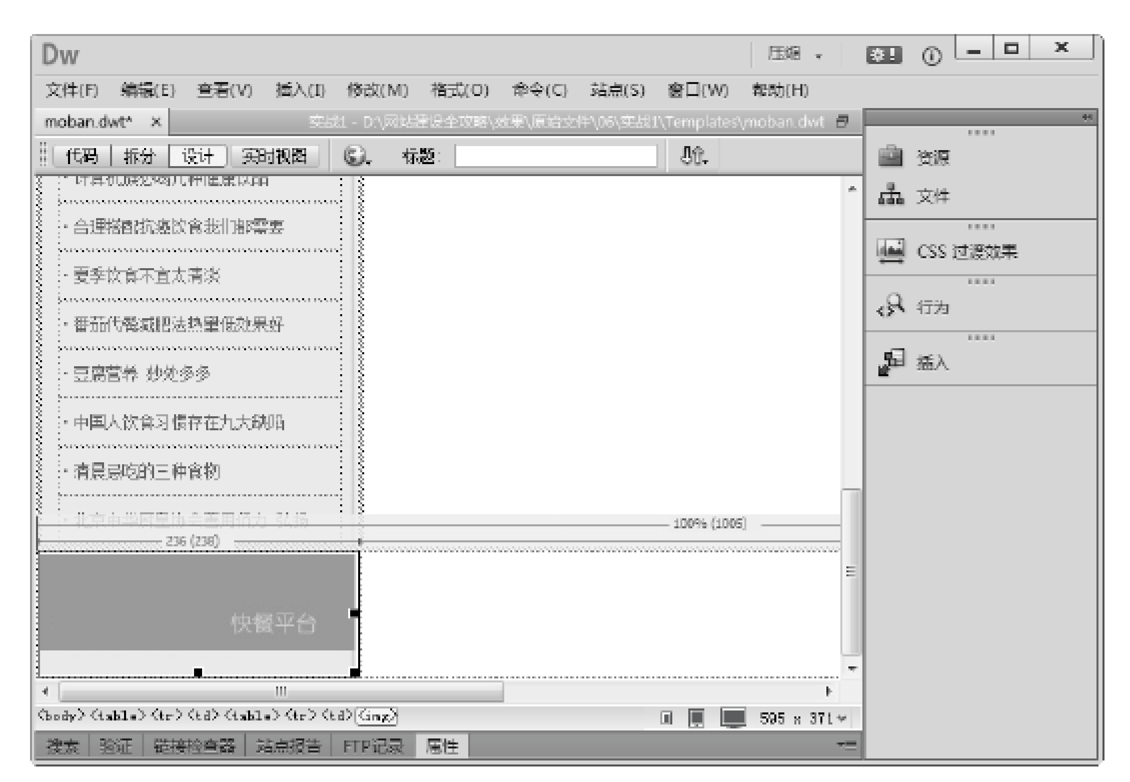


图 6-75　插入图像

步骤33 将光标置于表格 9 的第 2 列单元格中，将单元格“颜色”设置为“#dcc3a9”，并输入相应的文字，如图 6-76 所示。

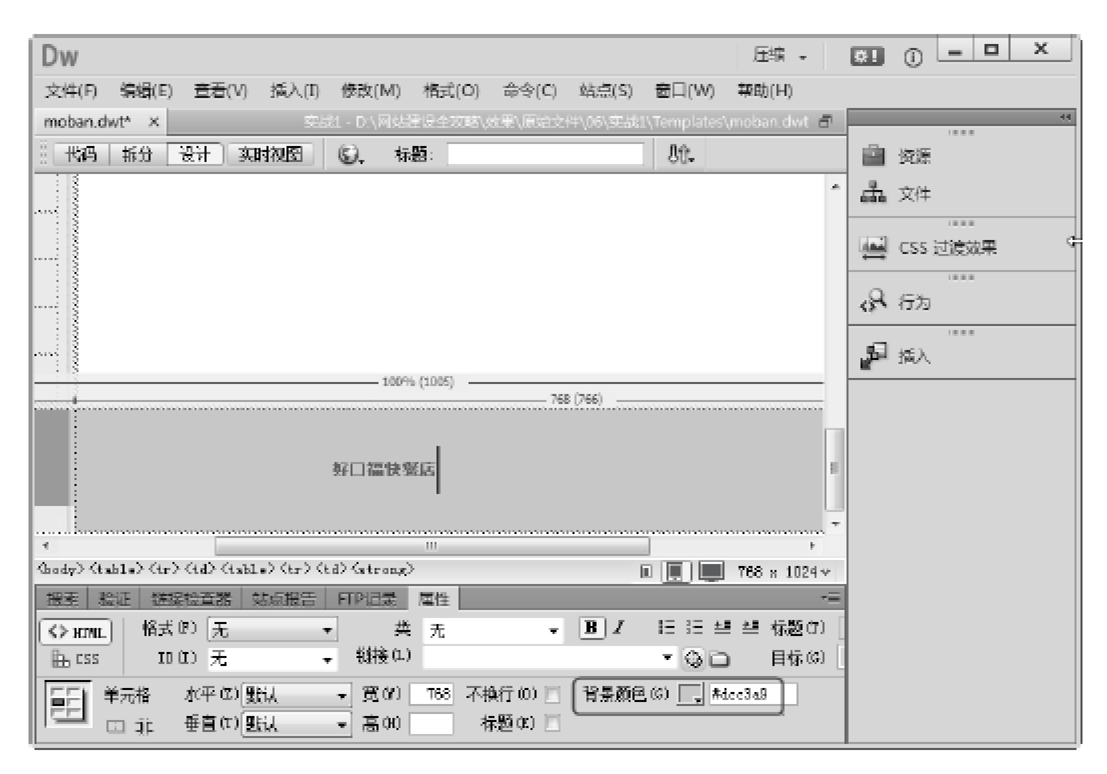


图 6-76　输入文字



步骤34 保存模板文档，完成模板的制作，效果如图 6-46 所示。

实战 2——利用模板创建网页

利用模板创建网页效果如图 6-77 所示，具体操作步骤如下。



图 6-77　利用模板创建网页效果

原始文件：原始文件/06/实战 2/moban.dwt
最终文件：最终文件/06/实战 2/index1.html

步骤01 执行“文件”|“新建”命令，弹出“新建文档”对话框，选择“网站模板”|“站点实战 2”|“moban”选项，如图 6-78 所示。

步骤02 单击“创建”按钮，利用模板创建文档，如图 6-79 所示。

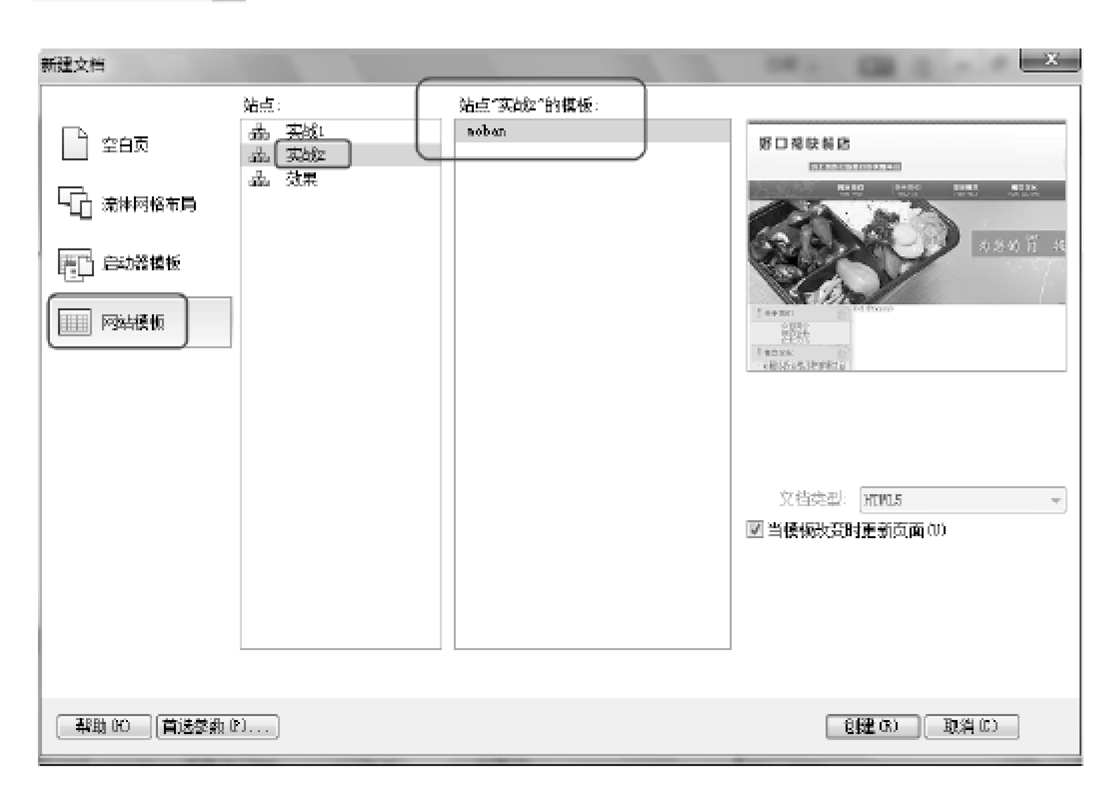




图 6-78　“新建文档”对话框　　　图 6-79　利用模板创建文档

步骤03 执行“文件”|“保存”命令，弹出“另存为”对话框，在对话框中的“文件名”文本框中输入名称，如图 6-80 所示。

步骤04 单击“保存”命令，保存文档。将光标置于可编辑区域中，执行“插入”|“表格”命令，插入 2 行 1 列的表格，此表格标记为表格 1，如图 6-81 所示。



图 6-80 “另存为”对话框



图 6-81 插入表格 1

步骤05 将光标置于表格 1 的第 1 行单元格中，打开代码视图，在代码中输入背景图像代码 background=images/righttitle.jpg，如图 6-82 所示。

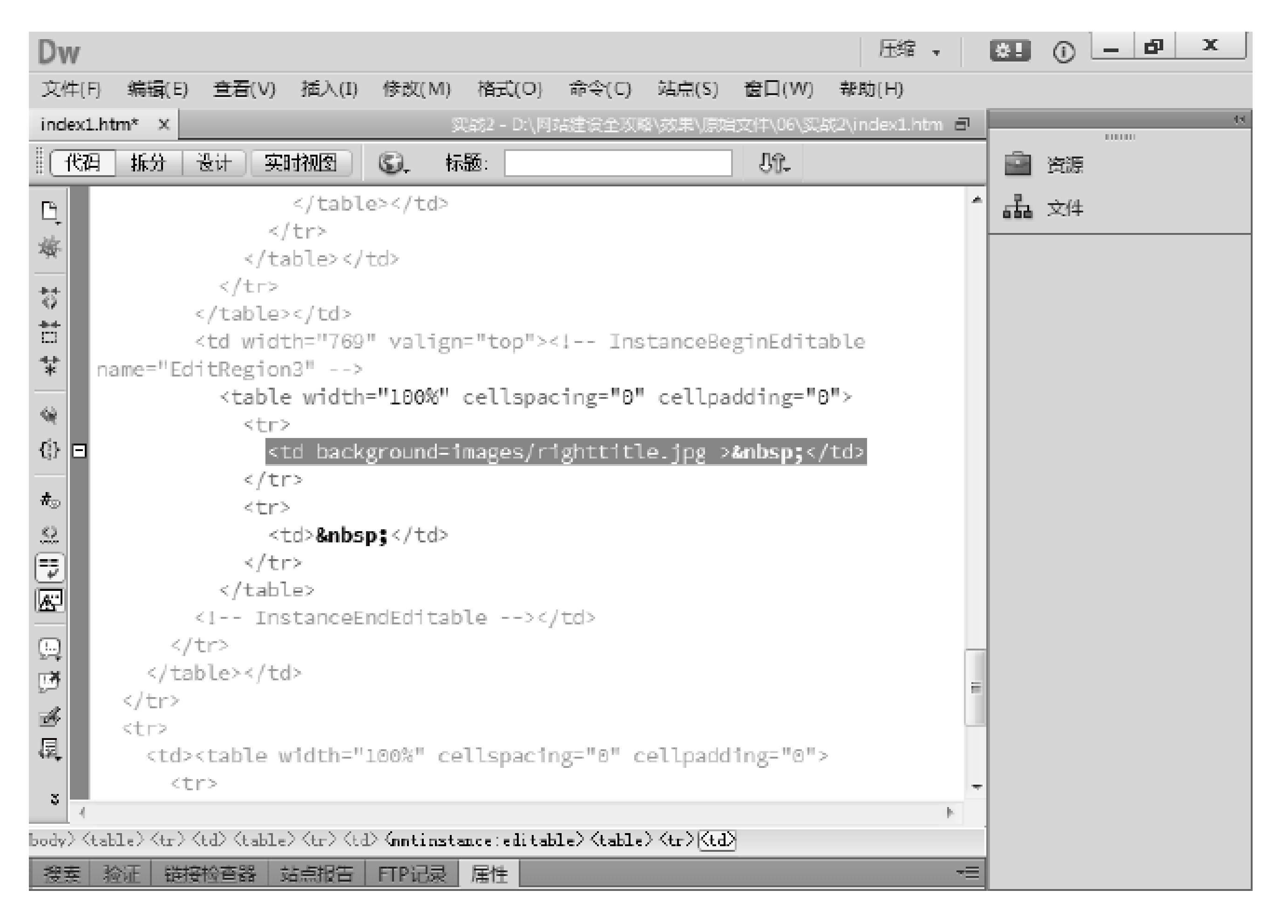


图 6-82 输入代码

步骤06 返回设计视图，可以看到插入的背景图像，如图 6-83 所示。





图 6-83　插入背景图像

步骤07 将光标置于背景图像上，输入相应的文字，如图 6-84 所示。



图 6-84　输入文字

步骤08 将光标置于表格的第 2 行单元格中，将单元格的“背景颜色”设置为#F7F1EC，如图 6-85 所示。

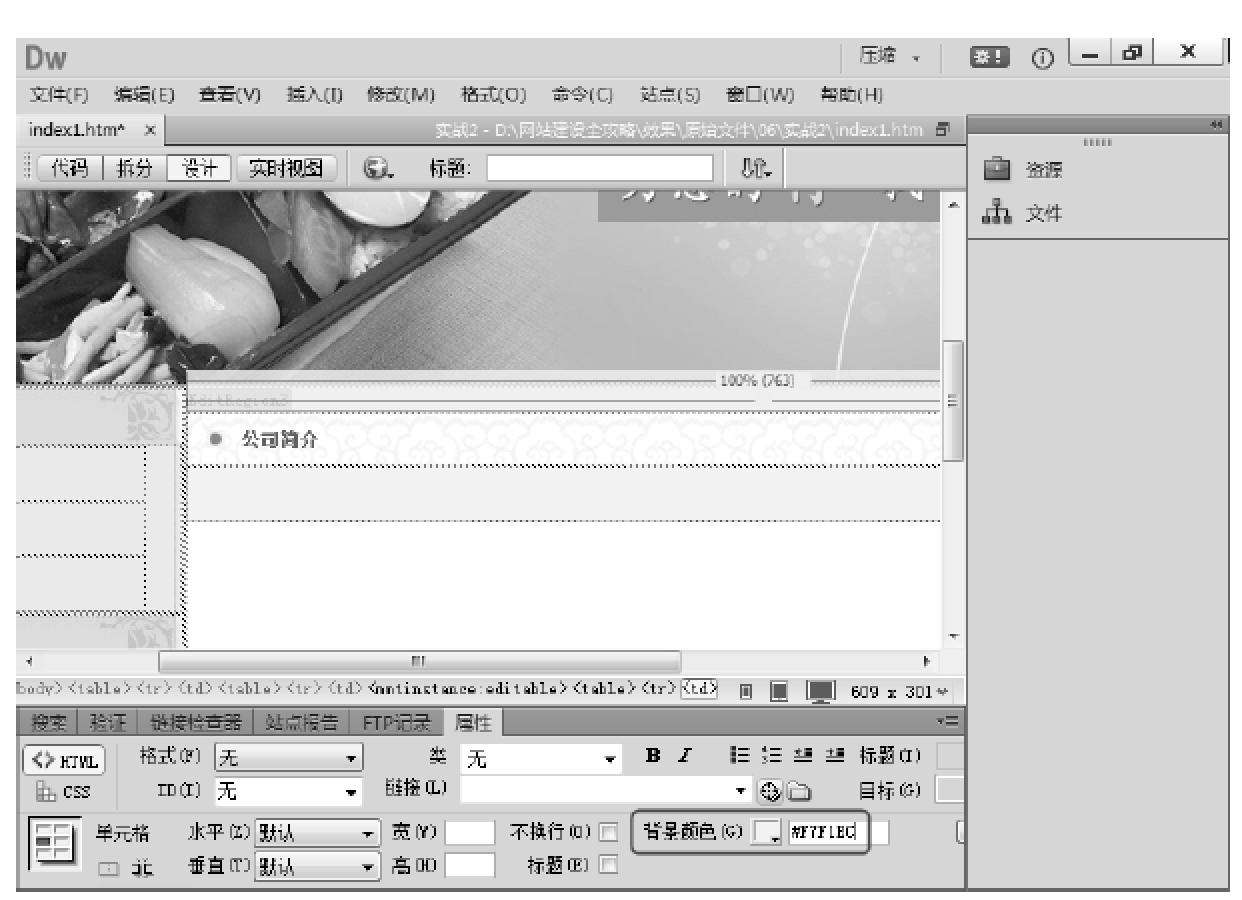


图 6-85　设置单元格的背景颜色

步骤09 设置单元格属性后，执行“插入”|“表格”命令，插入1行1列的表格，如图6-86所示。

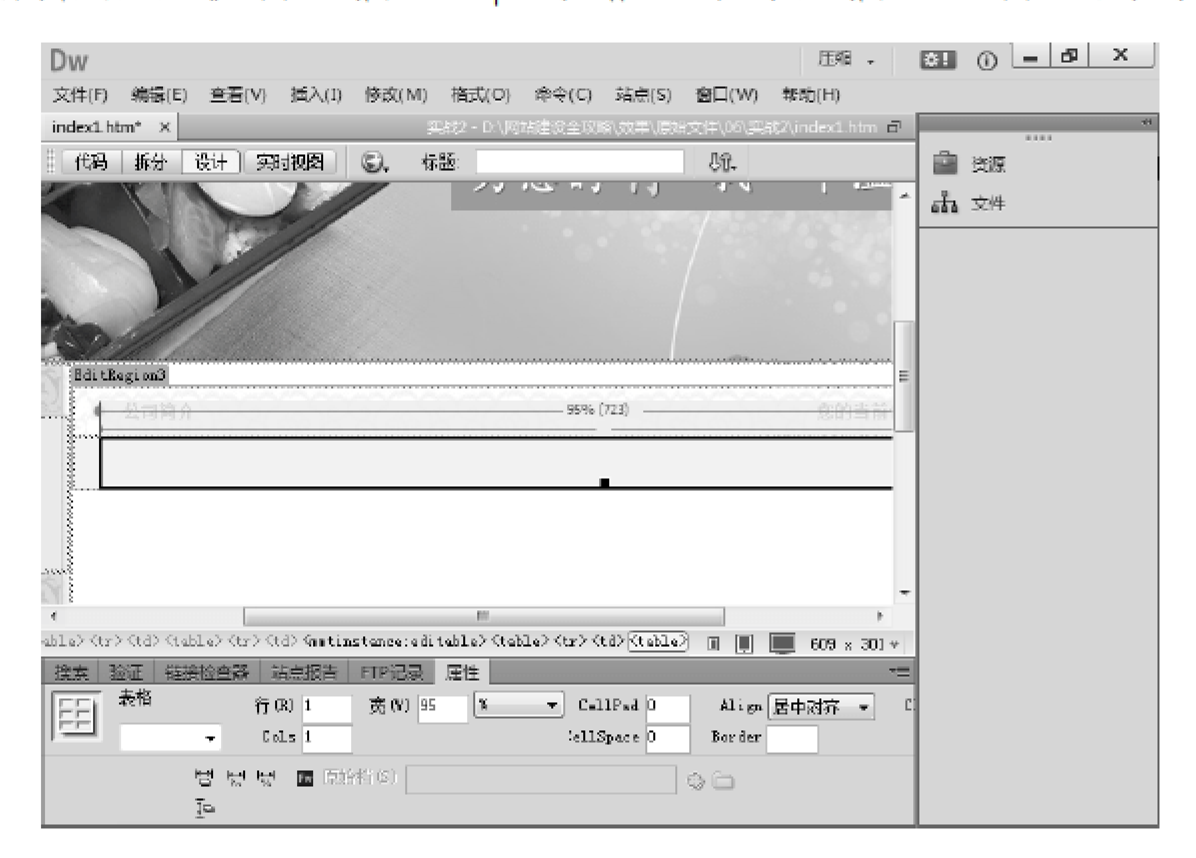


图6-86 插入表格

步骤10 将光标置于刚插入的表格中，输入相应的文字，如图6-87所示。

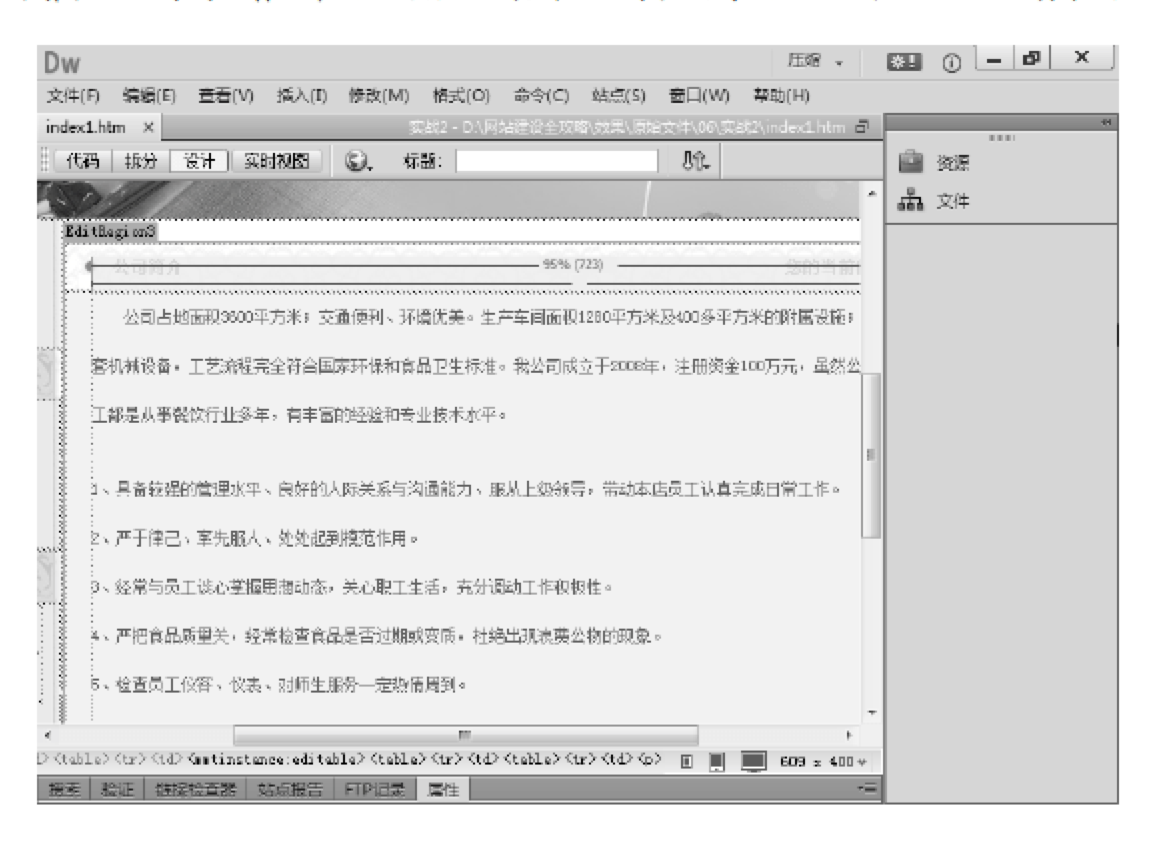


图6-87 输入文字

步骤11 将光标置于文字中，执行“插入”|“图像”|“图像”命令，插入图像images/tu2.jpg，如图6-88所示。



图6-88 插入图像



步骤 12 选中插入的图像，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“对齐”|“右对齐”命令，如图 6-89 所示。

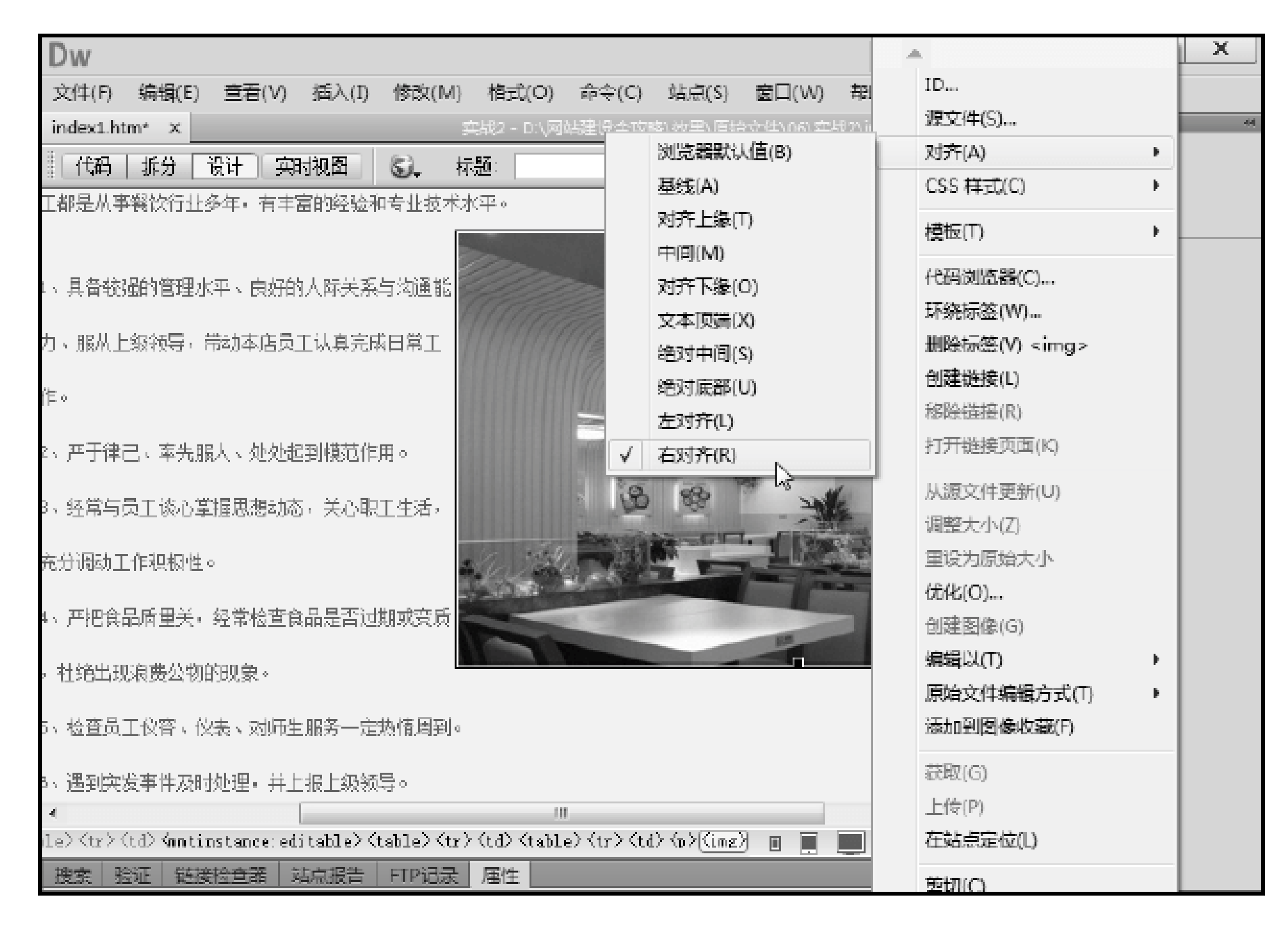


图 6-89　设置图像对齐方式

步骤 13 保存文档，完成模板的制作，效果如图 6-77 所示。

第 7 章　使用行为设计动感特效网页



本章导读

Dreamweaver CC 提供了快速制作网页特效的行为，可以让即使不会编程的设计者也能制作出漂亮的特效，本章将学习行为的使用。

- 了解行为和事件
- 掌握行为的添加与编辑
- 掌握使用 Dreamweaver 内置行为
- 掌握使用 JavaScript 制作网页特效

实例展示



鼠标经过图像前的效果



鼠标经过图像时的效果





打开浏览器窗口



弹出信息

7.1　了解行为

在 Dreamweaver 中，行为是事件和动作的组合。事件是特定的时间或是用户在某时所发出的指令后紧接着发生的，而动作是事件发生后网页所要做出的反应。

7.1.1　动作

所谓的动作就是设置交换图像、弹出信息等特殊的 JavaScript 效果。在设定的事件发生时运行动作。表 7-1 列出了 Dreamweaver 中默认提供的动作种类。

表 7-1　Dreamweaver 中常见的动作

动作种类	说明
弹出消息	设置的事件发生之后，显示警告信息
交换图像	发生设置的事件后，用其他图片来取代选定的图片
恢复交换图像	在运用交换图像动作之后，显示原来的图片
打开浏览器窗口	在新窗口中打开
拖动 AP 元素	允许在浏览器中自由拖动 AP 元素
转到 URL	可以转到特定的站点或者网页文档上

（续表）

动作种类	说明
检查表单	检查表单文档有效性的时候使用
调用 JavaScript	调用 JavaScript 特定函数
改变属性	改变选定对象的属性
跳转菜单	可以建立若干个链接的跳转菜单
跳转菜单开始	在跳转菜单中选定要移动的站点之后，只有单击按钮才可以移动到链接的站点上
预先载入图像	为了在浏览器中快速显示图片，事先下载图片之后显示出来
设置框架文本	在选定的框架上显示指定的内容
设置文本域文字	在文本字段区域显示指定的内容
设置容器中的文本	在选定的容器上显示指定的内容
设置状态栏文本	在状态栏中显示指定的内容
显示-隐藏 AP 元素	显示或隐藏特定的 AP 元素

7.1.2 事件

事件就是在特定情况下发生选定行为动作的功能。例如，如果运用了单击图片之后转移到特定站点上的行为，这是因为事件被指定了 onClick，所以执行了在单击图片的一瞬间转移到其他站点的这一动作。表 7-2 所示的是 Dreamweaver 中常见的事件。

表 7-2 Dreamweaver 中常见的事件

事件	说明
onAbort	在浏览器窗口中停止加载网页文档的操作时发生的事件
onMove	移动窗口或者框架时发生的事件
onLoad	选定的对象出现在浏览器上时发生的事件
onResize	访问者改变窗口或帧的大小时发生的事件
onUnLoad	访问者退出网页文档时发生的事件
onClick	用鼠标单击选定元素的一瞬间发生的事件
onBlur	鼠标指针移动到窗口或帧外部，即在这种非激活状态下发生的事件
onDragDrop	拖动并放置选定元素的那一瞬间发生的事件
onDragStart	拖动选定元素的那一瞬间发生的事件
onFocus	鼠标指针移动到窗口或帧上，即激活之后发生的事件
onMouseDown	单击鼠标右键一瞬间发生的事件
onMouseMove	鼠标指针指向字段并在字段内移动
onMouseOut	鼠标指针经过选定元素之外时发生的事件
onMouseOver	鼠标指针经过选定元素上方时发生的事件
onMouseUp	单击鼠标右键，然后释放时发生的事件
onScroll	访问者在浏览器上移动滚动条的时候发生的事件
onKeyDown	当访问者按下任意键时产生
onKeyPress	当访问者按下和释放任意键时产生



（续表）

事件	说明
onKeyUp	在键盘上按下特定键并释放时发生的事件
onAfterUpdate	更新表单文档内容时发生的事件
onBeforeUpdate	改变表单文档项目时发生的事件
onChange	访问者修改表单文档的初始值时发生的事件
onReset	将表单文档重设置为初始值时发生的事件
onSubmit	访问者传送表单文档时发生的事件
onSelect	访问者选定文本字段中的内容时发生的事件
onError	在加载文档的过程中，出现错误时发生的事件
onFilterChange	运用于选定元素的字段变化时发生的事件
Onfinish Marquee	用功能来显示的内容结束时发生的事件
Onstart Marquee	开始应用功能时发生的事件

7.2　行为的添加与编辑

在 Dreamweaver CC 中，进行附加行为和编辑行为的操作都将使用到“行为”面板，在“行为”面板中可以添加行为、删除行为等。

7.2.1　行为的添加

对页面中的对象附加行为的具体操作步骤如下。

步骤01 在网页编辑窗口中，选择需要为其附加行为的对象，如图像或链接等。

步骤02 执行“窗口”|“行为”命令，打开“行为”面板，在面板中单击“添加行为”按钮 +，在弹出的下拉菜单中显示当前可以添加的所有行为，如图 7-1 所示。



图 7-1　系统内置的所有行为



步骤03 当选择动作时，会弹出一个参数对话框，设置完成后单击“确定”按钮。

步骤04 这时，在“行为”面板的列表中将显示添加的事件和对应的动作。如果该事件不是所需的事件，可以单击事件列表的下箭头，打开事件下拉菜单，从中选择一个需要的事件。

7.2.2 行为的修改

前面讲述了添加行为和使用行为，下面我们对已经添加的行为进行编辑或者删除，编辑行为的具体步骤如下。

步骤01 在网页文档中选择已经添加了行为的某个元素和对象，在“行为”面板中可以显示所有已经附加到该元素或对象的行为。

步骤02 选择要编辑的行为，如果要更改该行为的事件，单击事件栏右侧的按钮，弹出事件下拉菜单，在下拉菜单中更改为所需要的事件。

如果要编辑该行为的动作，则双击该行为，可以看到对应的动作对话框，然后在对话框中根据需要进行修改。

如果要改变该行为在多个行为中的发生顺序，单击“行为”面板右上角的黑三角按钮（只有当所选元素或对象添加了多个基于同一事件的不同或相同动作时，才可以使用此方法），然后可以根据需要更改行为的发生顺序。

如果要删除该行为，则先选中该行为，然后单击“行为”面板中的 - 按钮，如图 7-2 所示。

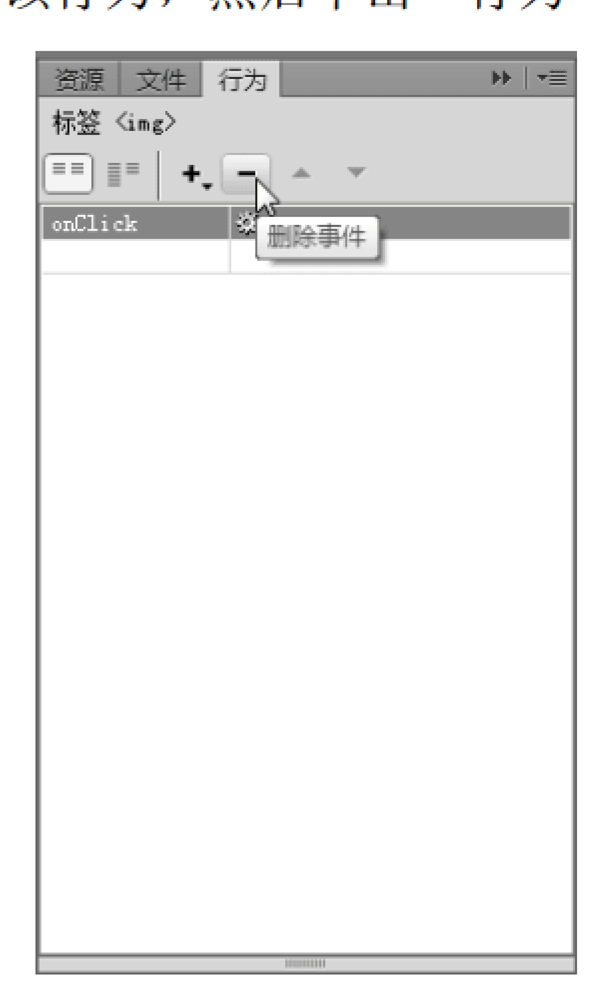


图 7-2　删除行为

7.3 使用 Dreamweaver 内置行为

Dreamweaver 内置了很多种行为，这些行为是为在 IE 4.0 或更高版本中使用而编写的。用户利用这些内置行为可以不用编写代码就能轻松地制作出各种特效网页。



7.3.1　小实例——交换图像

“交换图像”动作是将一幅图像替换成另外一幅图像，一个交换图像其实是由两幅图像组成的。下面通过实例讲述创建交换图像，鼠标未经过图像时的效果如图 7-3 所示，当鼠标经过图像时的效果如图 7-4 所示，具体操作步骤如下。



图 7-3　鼠标未经过图像时的效果



图 7-4　鼠标经过图像时的效果

原始文件：原始文件/07/7.3.1/index.htm
最终文件：最终文件/07/7.3.1/index1.htm

步骤01 打开网页文档，选中图像，如图 7-5 所示。

步骤02 执行“窗口”|“行为”命令，打开“行为”面板，在面板中单击“添加行为”按钮 +，在弹出的菜单中选择“交换图像”选项，如图 7-6 所示。



图 7-5　打开网页文档



图 7-6　选择“交换图像”选项

步骤03 弹出“交换图像”对话框，在“图像”名称栏中选择交换图像的名称，在对话框中单击“设定原始档为”文本框右边的“浏览”按钮，如图 7-7 所示。

步骤04 在弹出的“选择图像源文件”对话框中选择要交换的图像 images/tu2.jpg，如图 7-8 所示。



图 7-7 “交换图像”对话框



图 7-8 “选择图像源文件”对话框

★ 指点迷津 ★

“交换图像”对话框中可以进行如下设置。

- 图像：在列表中选择要更改的图像。
- 设定原始档为：单击“浏览”按钮选择新图像文件，文本框中显示新图像的路径和文件名。
- 预先载入图像：勾选该复选框，这样在载入网页时，新图像将载入到浏览器的缓冲区中，防止当图像应该出现时由于下载而导致的延迟。
- 鼠标滑开时恢复图像：勾选该复选框，表示当鼠标离开图片时，图片会自动恢复为原始图像。

步骤05 单击“确定”按钮，添加到文本框中，如图 7-9 所示。

步骤06 单击“确定”按钮，添加行为到“行为”面板中，如图 7-10 所示。



图 7-9 “交换图像”对话框

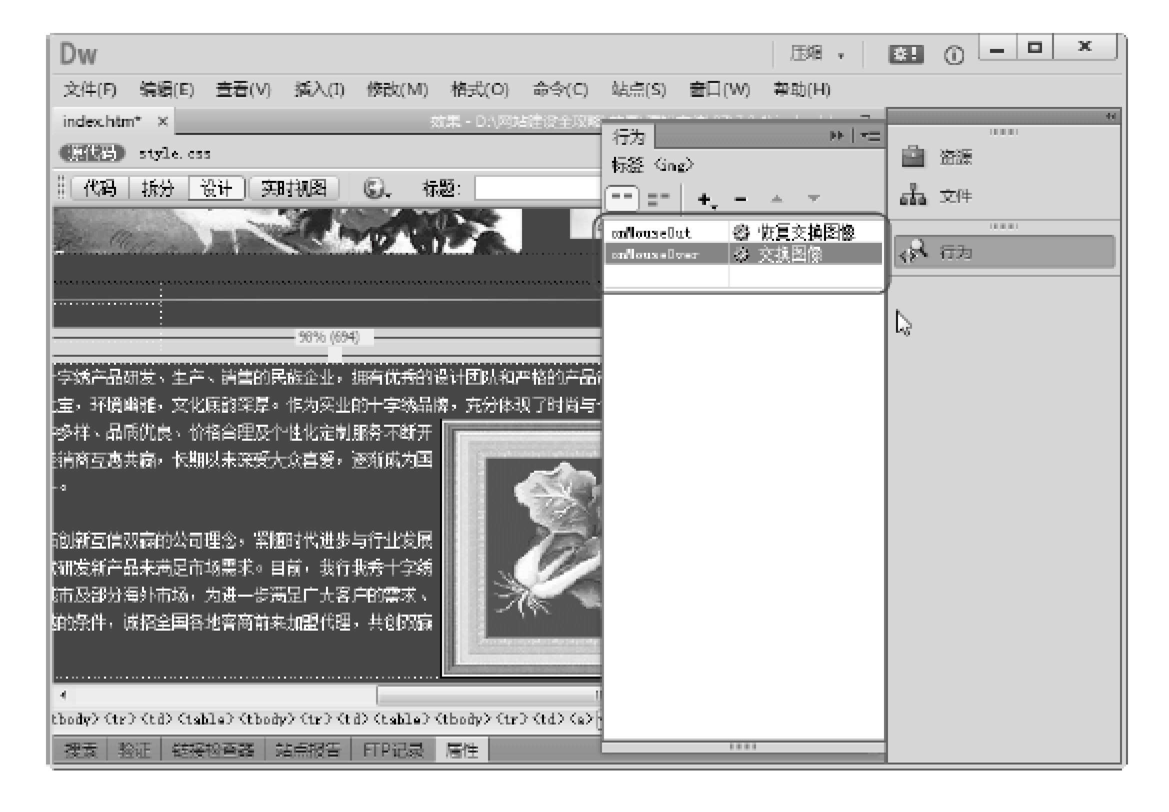


图 7-10 添加行为

步骤07 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，鼠标指针未经过图像时的效果如图 7-3 所示，鼠标指针经过图像时的效果如图 7-4 所示。

7.3.2 恢复交换图像

利用“恢复交换图像”行为，可以将所有被替换显示的图像恢复为原始图像。一般来说，在



设置“交换图像”行为时会自动添加“恢复交换图像”行为，这样当鼠标离开对象时就会自动恢复原始图像。

如果在设置“交换图像”行为时，没有选中“交换图像”对话框中的“鼠标滑开时恢复图像”复选框，则仅为对象附加“交换图像”行为，而没有附加“恢复交换图像”行为。这时，读者可以手动为图像设置“恢复交换图像”行为，具体操作步骤如下。

步骤01 选中页面中附加“交换图像”行为的对象。

步骤02 单击“行为”面板中的“添加行为”按钮，在弹出的菜单中选择“恢复交换图像”，弹出“恢复交换图像”对话框，如图 7-11 所示。

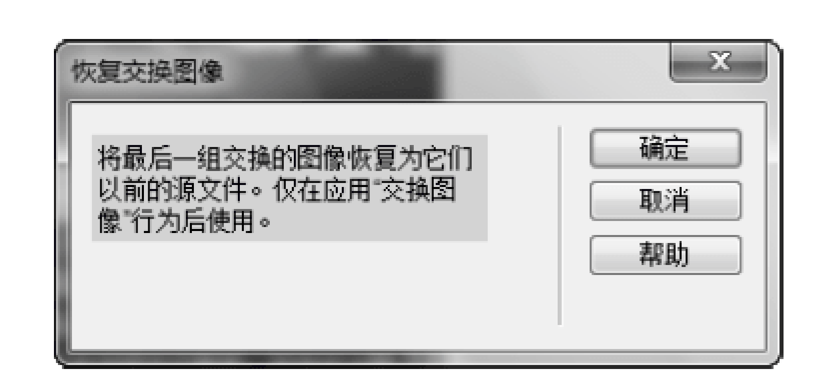


图 7-11　“恢复交换图像”对话框

步骤03 在对话框上没有可以设置的选项，直接单击“确定”按钮，即可为对象添加“恢复交换图像”行为。

7.3.3　小实例——打开浏览器窗口

使用“打开浏览器窗口”动作可以在一个新的窗口中打开 URL。可以指定新窗口的属性（包括其大小）、特性（它是否可以调整大小、是否具有菜单栏等）和名称。例如，可以使用此行为让浏览者单击缩略图时在一个单独的窗口中打开一个较大的图像。使用此行为，还可以使新窗口与该图像恰好一样大。下面创建打开浏览器窗口网页，效果如图 7-12 所示，具体操作步骤如下。



图 7-12　打开浏览器窗口网页的效果

原始文件：原始文件/07/7.3.3/index.htm
最终文件：最终文件/07/7.3.3/index1.htm

步骤01 打开网页文档，如图 7-13 所示。

步骤02 单击文档窗口中的<body>标签，执行“窗口”|“行为”命令，打开“行为”面板，在“行为”面板中单击“添加行为”按钮 +，在弹出的菜单中选择“打开浏览器窗口”选项，如图 7-14 所示。

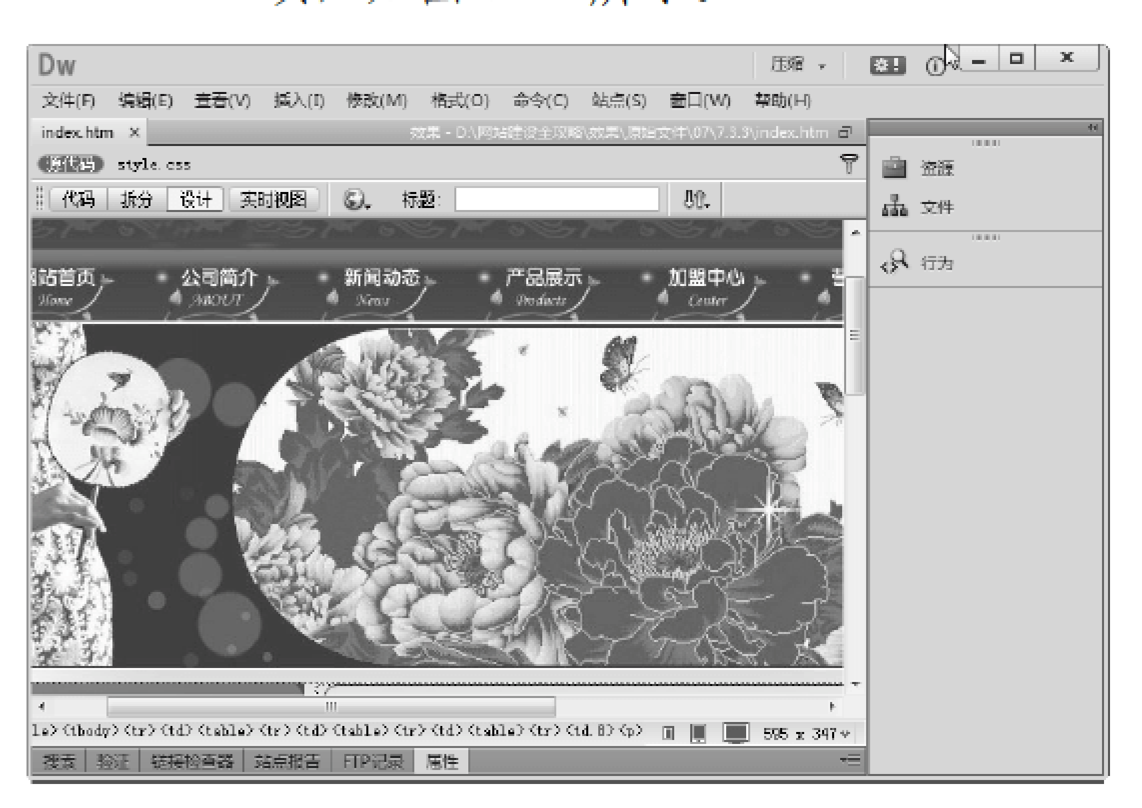



图 7-13　打开网页文档



图 7-14　选择“打开浏览器窗口”选项

步骤03 选中选项后，弹出“打开浏览器窗口”对话框，在对话框中单击“要显示的 URL”文本框右边的“浏览”按钮，如图 7-15 所示。

步骤04 弹出“选择文件”对话框，在对话框中选择 images/jiqiao.jpg，单击“确定”按钮，如图 7-16 所示。



图 7-15　“打开浏览器窗口”对话框



图 7-16　“选择文件”对话框

★ 知识要点 ★

“打开浏览器窗口”对话框中可以进行如下设置。

- 要显示的 URL：填入浏览器窗口中要打开链接的路径。
- 窗口宽度：设置窗口的宽度。
- 窗口高度：设置窗口的高度。



- 属性：设置打开浏览器窗口的一些参数。选中“导航工具栏”为包含导航条；选中“菜单条”为包含菜单条；选中“地址工具栏”后在打开浏览器窗口中显示地址栏；选中“需要时使用滚动条”，如果窗口中内容超出窗口大小，则显示滚动条；选中“状态栏”后可以在弹出窗口中显示状态栏；选中“调整大小手柄”，浏览者可以调整窗口大小。
- 窗口名称：给当前窗口命名。

步骤05 将“宽”设置为 650，“高”设置为 405，“窗口名称”中输入名称 jiqiao，“属性”选择“需要时使用滚动条”，如图 7-17 所示。

步骤06 单击“确定”按钮，将行为添加到“行为”面板中，如图 7-18 所示。



图 7-17　设置“打开浏览器窗口”对话框



图 7-18　添加行为

步骤07 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 7-12 所示。

7.3.4　小实例——调用 JavaScript

下面创建一个调用 JavaScript 自动关闭网页的效果，如图 7-19 所示，具体操作步骤如下。

原始文件：原始文件/07/7.3.4/index.htm
最终文件：最终文件/07/7.3.4/index1.htm

步骤01 打开网页文档，如图 7-20 所示。



图 7-19　利用 JavaScript 自动关闭的网页效果





图 7-20　打开网页文档

步骤02 选择文档窗口中左下角的<body>标签，执行“窗口”|“行为”命令，打开“行为”面板，在面板中单击“添加行为”按钮+，在弹出的菜单中选择“调用 JavaScript”选项，如图 7-21 所示。



图 7-21　选择“调用 JavaScript”选项

步骤03 选择选项后，弹出“调用 JavaScript”对话框，在对话框中的 JavaScript 文本框中输入 window.close()，如图 7-22 所示。

步骤04 单击“确定”按钮，添加到“行为”面板中，将事件设置为 onload，如图 7-23 所示。保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 7-19 所示。

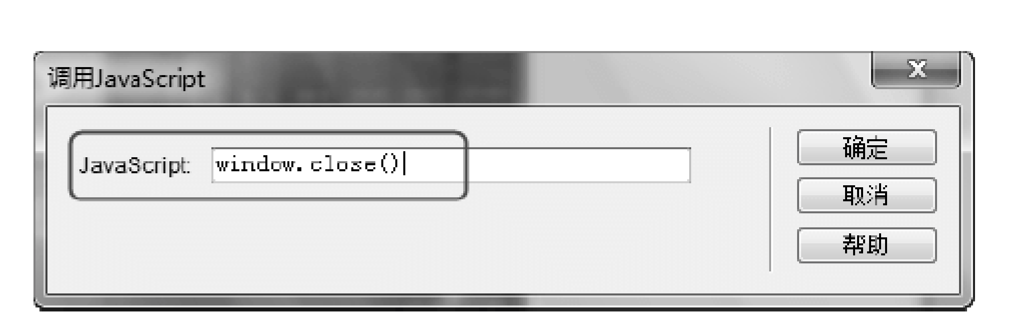


图 7-22　“调用 JavaScript”对话框



图 7-23　添加行为



7.3.5　小实例——转到 URL

“转到 URL”动作是设置链接时使用的动作。通常的链接是在单击后跳转到相应的网页文档中，但是“转到 URL”动作在把鼠标放上后或者双击时，都可以设置不同的事件来加以链接。跳转前的效果和跳转后的效果分别如图 7-24 所示和图 7-25 所示，具体操作步骤如下。



图 7-24　跳转前的效果



图 7-25　跳转后的效果

原始文件：原始文件/07/7.3.5/index.htm
最终文件：最终文件/07/7.3.5/index1.htm

步骤01 打开网页文档，如图 7-26 所示。



图 7-26　打开网页文档

步骤02 执行“窗口”|“行为”命令，打开“行为”面板，在面板中单击“添加行为”按钮 +.，在弹出的菜单中选择“转到 URL”选项，如图 7-27 所示。



图 7-27　选择“转到 URL”选项

步骤03 选择选项后，弹出“转到 URL”对话框，在对话框中单击 URL 文本框右边的“浏览”按钮，如图 7-28 所示。

步骤04 弹出“选择文件”对话框，在对话框中选择文件 index1.htm，如图 7-29 所示。



图 7-28　“转到 URL”对话框



图 7-29　“选择文件”对话框

★ 知识要点 ★

“转到 URL”对话框中可以进行如下设置。

- 打开在：选择打开链接的窗口。如果是框架网页，则选择打开链接的框架。
- URL：输入链接的地址，也可以单击“浏览”按钮在本地硬盘中查找链接的文件。

步骤05 单击“确定”按钮，添加到 URL 文本框中，如图 7-30 所示。

步骤06 单击“确定”按钮，将行为添加到“行为”面板中，如图 7-31 所示。

步骤07 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览。跳转前的效果和跳转后的效果分别如图 7-24 和 7-25 所示。





图 7-30　添加文件



图 7-31　添加行为

7.3.6　小实例——弹出信息

弹出信息显示一个带有指定信息的警告窗口，因为该警告窗口只有一个“确定”按钮，所以使用此动作可以提供信息，而不能为用户提供选择。创建弹出信息网页的效果如图 7-32 所示，具体操作步骤如下。



图 7-32　弹出信息效果

原始文件：原始文件/07/7.3.6/index.htm
最终文件：最终文件/07/7.3.6/index1.htm

步骤01 打开网页文档，如图 7-33 所示。



图 7-33 打开网页文档

步骤02 单击文档窗口中的<body>标签，执行“窗口”|“行为”命令，打开“行为”面板，单击“行为”面板中的“添加行为”按钮 +，在弹出菜单中选择“弹出信息”选项，如图 7-34 所示。



图 7-34 选择“弹出信息”选项

步骤03 弹出“弹出信息”对话框，在对话框中输入文本“您好，光临我们的网站!”，如图 7-35 所示。

步骤04 单击“确定”按钮，添加行为，如图 7-36 所示。

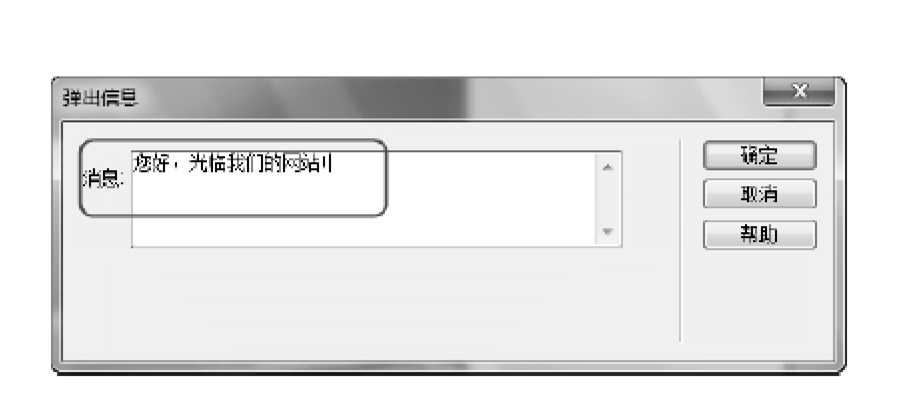


图 7-35 “弹出信息”对话框

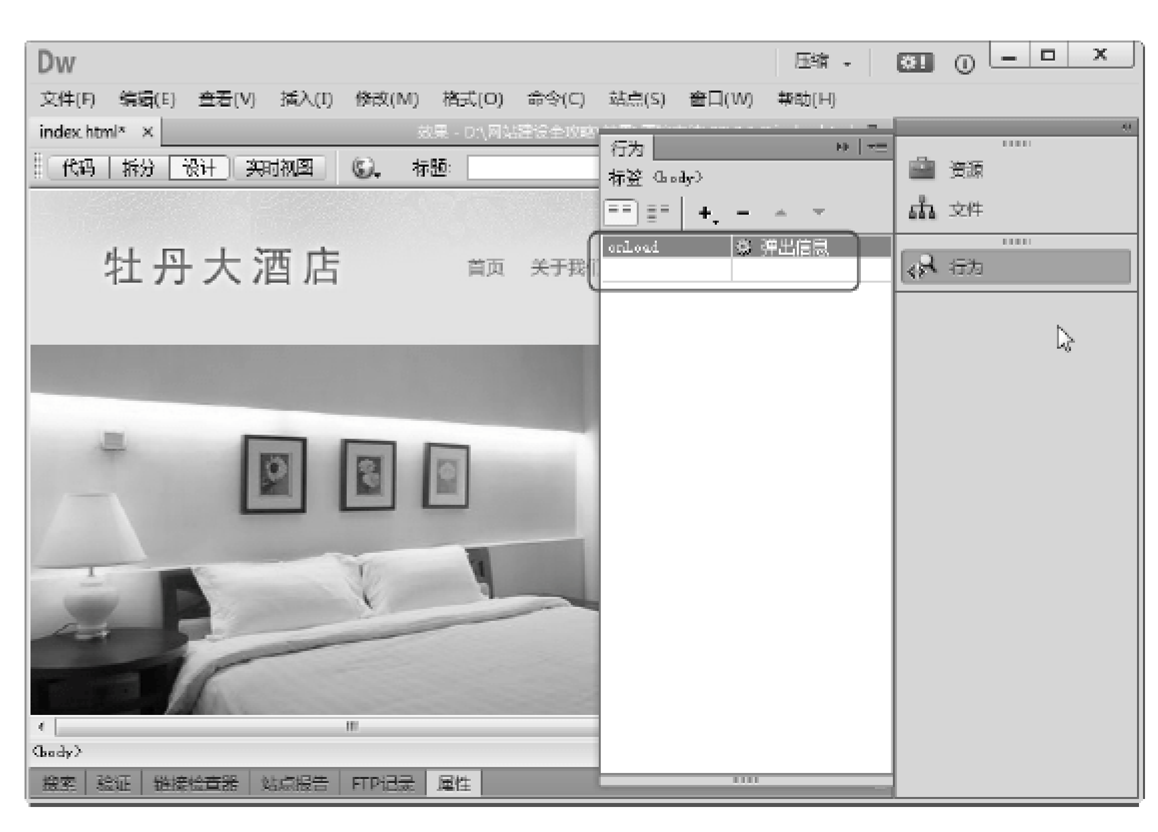


图 7-36 添加行为



步骤05 保存文档，按 F12 键即可在浏览器中看到弹出提示信息，网页效果如图 7-32 所示。

★ 提示 ★

信息一定要简短，如果超出状态栏的大小，浏览器将自动截断该信息。

7.3.7　小实例——预先载入图像

“预先载入图像”动作将不会使网页内选中的图像（如那些将通过行为或 JavaScript 调入的图像）立即出现，而是先将它们载入到浏览器缓存中。这样做可以防止当图像应该出现时由于下载而导致延迟。预先载入图片的效果如图 7-37 所示，具体操作步骤如下。



图 7-37　预先载入图片的效果

原始文件：原始文件/07/7.3.7/index.htm
最终文件：最终文件/07/7.3.7/index1.htm

步骤01 打开网页文档，选中图像，如图 7-38 所示。



图 7-38　打开网页文档

步骤02 执行“窗口”|“行为”命令，打开“行为”面板，在面板中单击“添加行为”按钮 +，在弹出的菜单中选择“预先载入图像”动作选项，如图 7-39 所示。





图 7-39　选择“预先载入图像”选项

步骤03 弹出“预先载入图像”对话框，在对话框中单击“图像源文件”文本框右边的“浏览”按钮，如图 7-40 所示。

步骤04 在弹出的“选择图像源文件”对话框中选择预先载入的图像 images/2012121715432894.jpg，如图 7-41 所示。



图 7-40　“预先载入图像”对话框



图 7-41　“选择图像源文件”对话框

步骤05 单击“确定”按钮，添加到“图像源文件”文本框中，如图 7-42 所示。

步骤06 单击“确定”按钮，添加行为到“行为”面板中，如图 7-43 所示。



图 7-42　“预先载入图像”对话框



图 7-43　添加行为



步骤07 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 7-37 所示。

7.3.8　小实例——设置状态栏文本

“设置状态栏文本”用于设置状态栏中显示的信息，在触发事件被触发后，状态栏中将显示相关的信息。下面通过实例讲述状态栏文本的设置，效果如图 7-44 所示，具体操作步骤如下。

★ 高手支招 ★

“设置状态栏文本”动作的作用与弹出信息动作的作用很相似，所不同的是，如果使用消息框来显示文本，访问者必须单击“确定”按钮才可以继续浏览网页中的内容。而在状态栏中显示的文本信息不会影响访问者的浏览速度。浏览者会常常忽略状态栏中的消息，如果消息非常重要，则考虑将其显示为弹出式消息或层文本。



图 7-44　设置状态栏文本效果

原始文件：原始文件/07/7.3.8/index.htm
最终文件：最终文件/07/7.3.8/index1.htm

步骤01 打开网页文档，如图 7-45 所示。



图 7-45　打开网页文档

步骤02 单击文档窗口中左下角的<body>标签，打开“行为”面板，单击“添加行为”按钮+，在弹出的菜单中选择“设置文本”|“设置状态栏文本”选项，如图 7-46 所示。

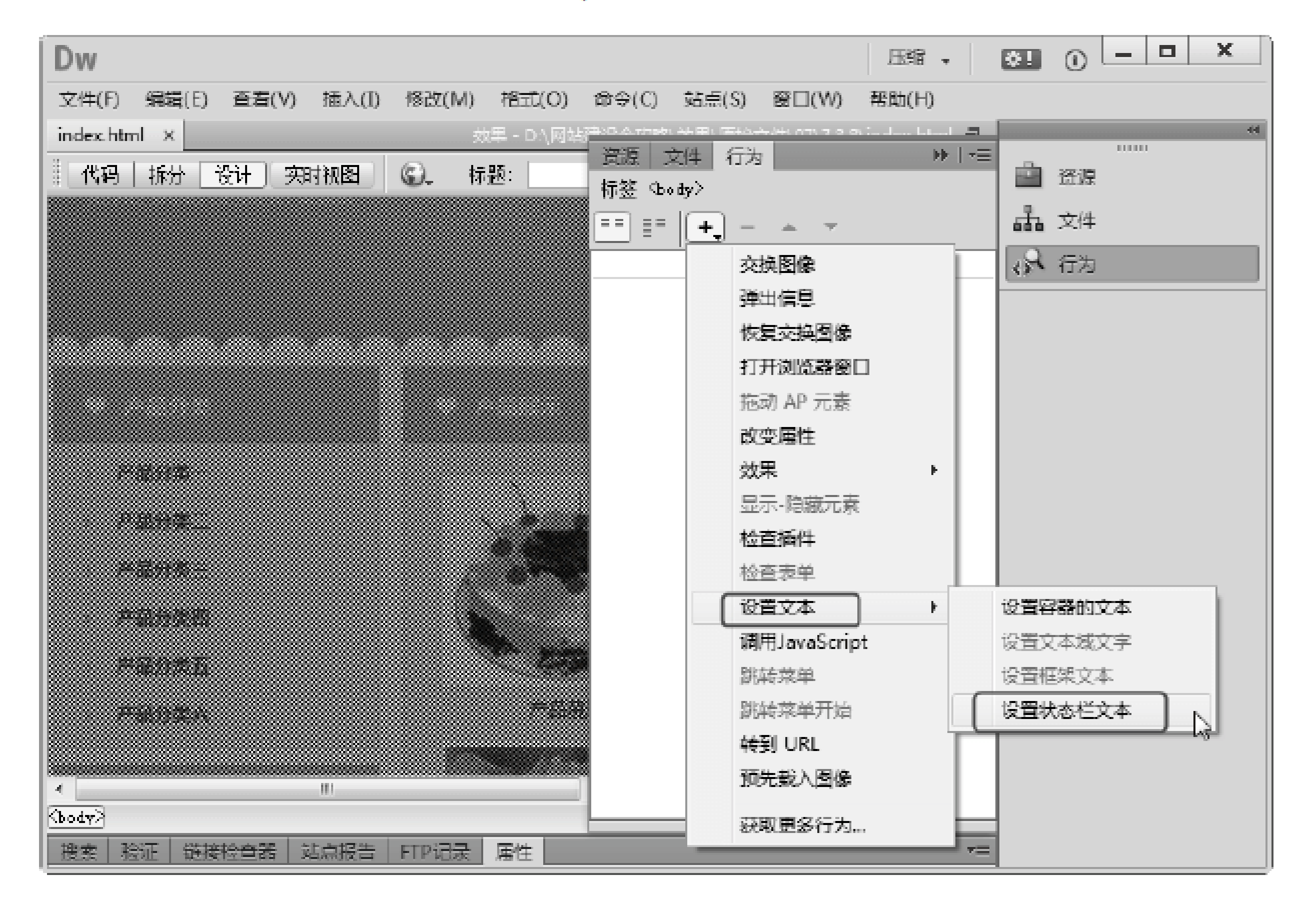


图 7-46 选择“设置状态栏文本”选项

步骤03 弹出“设置状态栏文本”对话框，在“消息”文本框中输入文本“庆五一，凡在我店购买蛋糕，一律打八折哦！”，如图 7-47 所示。

步骤04 单击“确定”按钮，将行为添加到“行为”面板中，如图 7-48 所示。

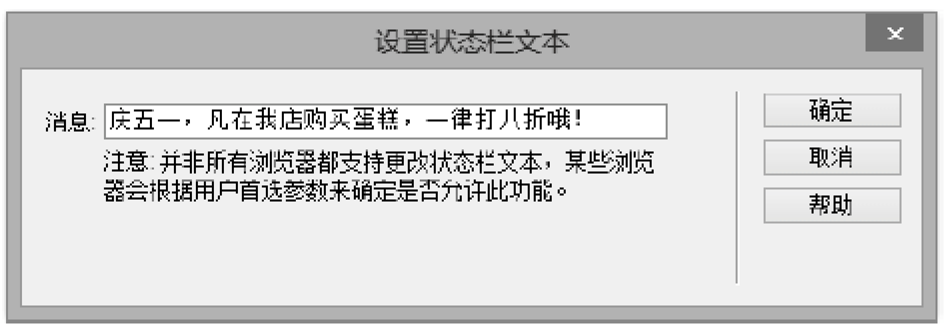


图 7-47 “设置状态栏文本”对话框

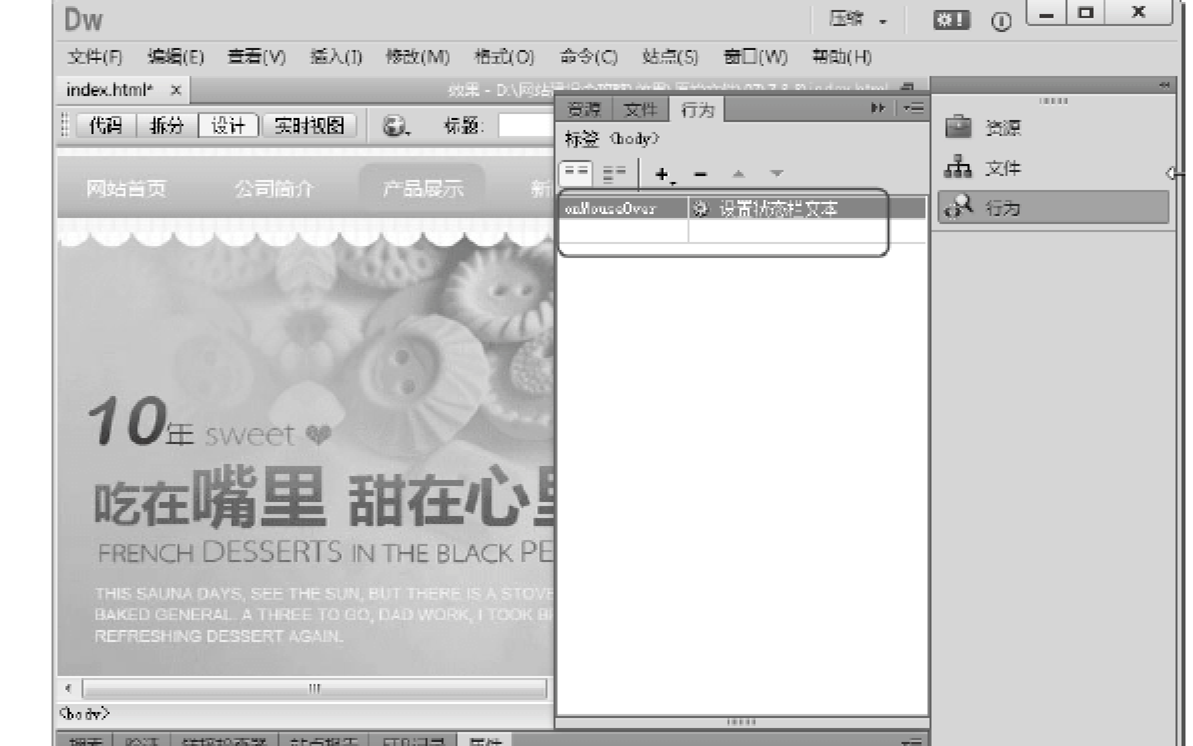


图 7-48 添加行为

★ 提示 ★

在“设置状态栏文本”对话框的“消息”文本框中输入消息。该消息简明扼要，如果消息不能完全放在状态栏中，浏览器将截断消息。

步骤05 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 7-44 所示。

7.3.9 小实例——检查表单

“检查表单”动作是检查指定文本域的内容以确保用户输入了正确的数据类型。使用 onBlur 事件将此动作分别附加到各文本域中，在用户填写表单时对文本域进行检查；或使用 onSubmit



事件将其附加到表单中，在用户单击“提交”按钮的同时对多个文本域进行检查。将此动作附加到表单，防止表单提交到服务器后文本域包含无效的数据。“检查表单”动作的效果如图 7-49 所示，具体操作步骤如下。

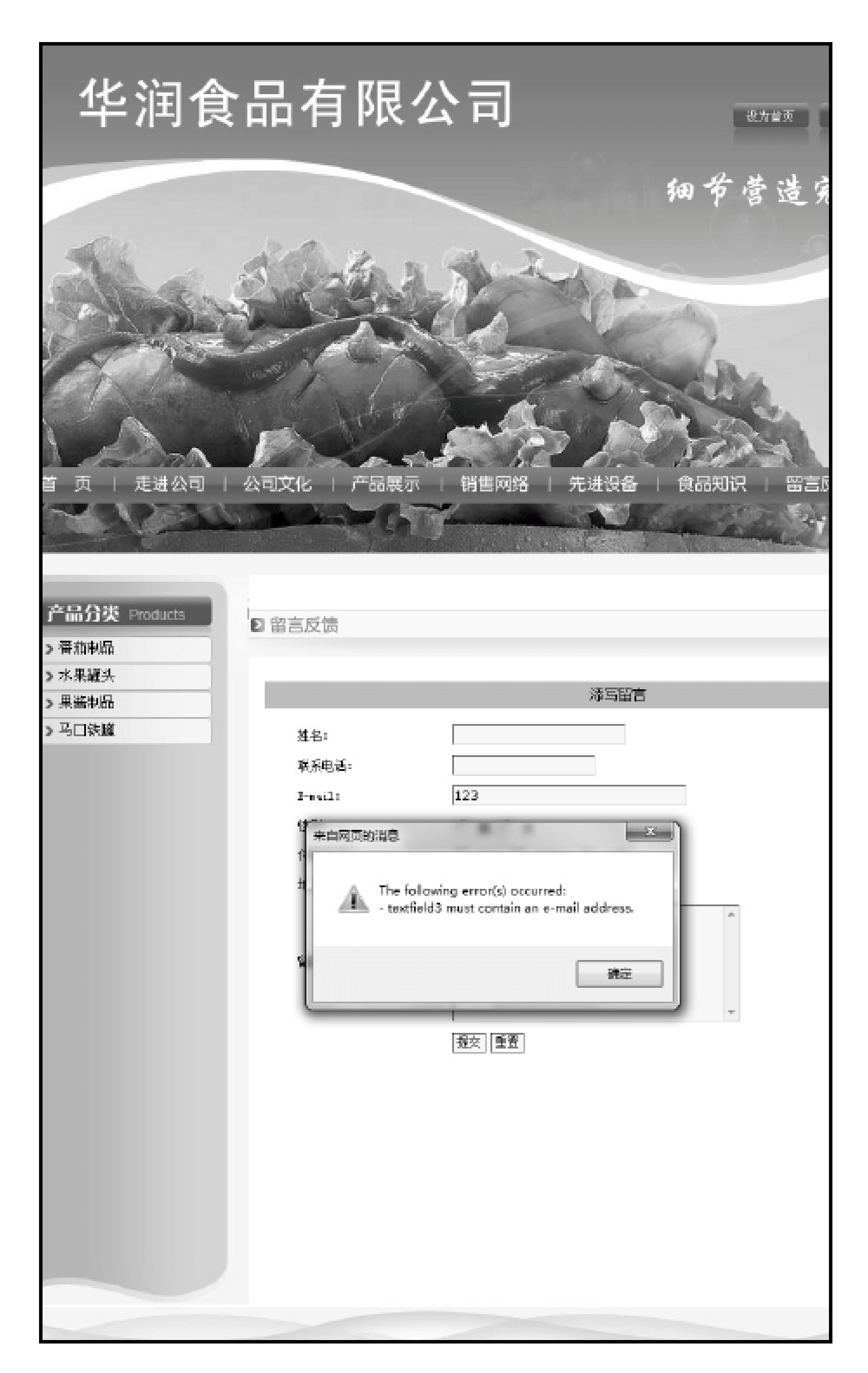


图 7-49　检查表单效果

原始文件：原始文件/07/7.3.9/index.htm
最终文件：最终文件/07/7.3.9/index1.htm

步骤01 打开网页文档，选中表单域，如图 7-50 所示。

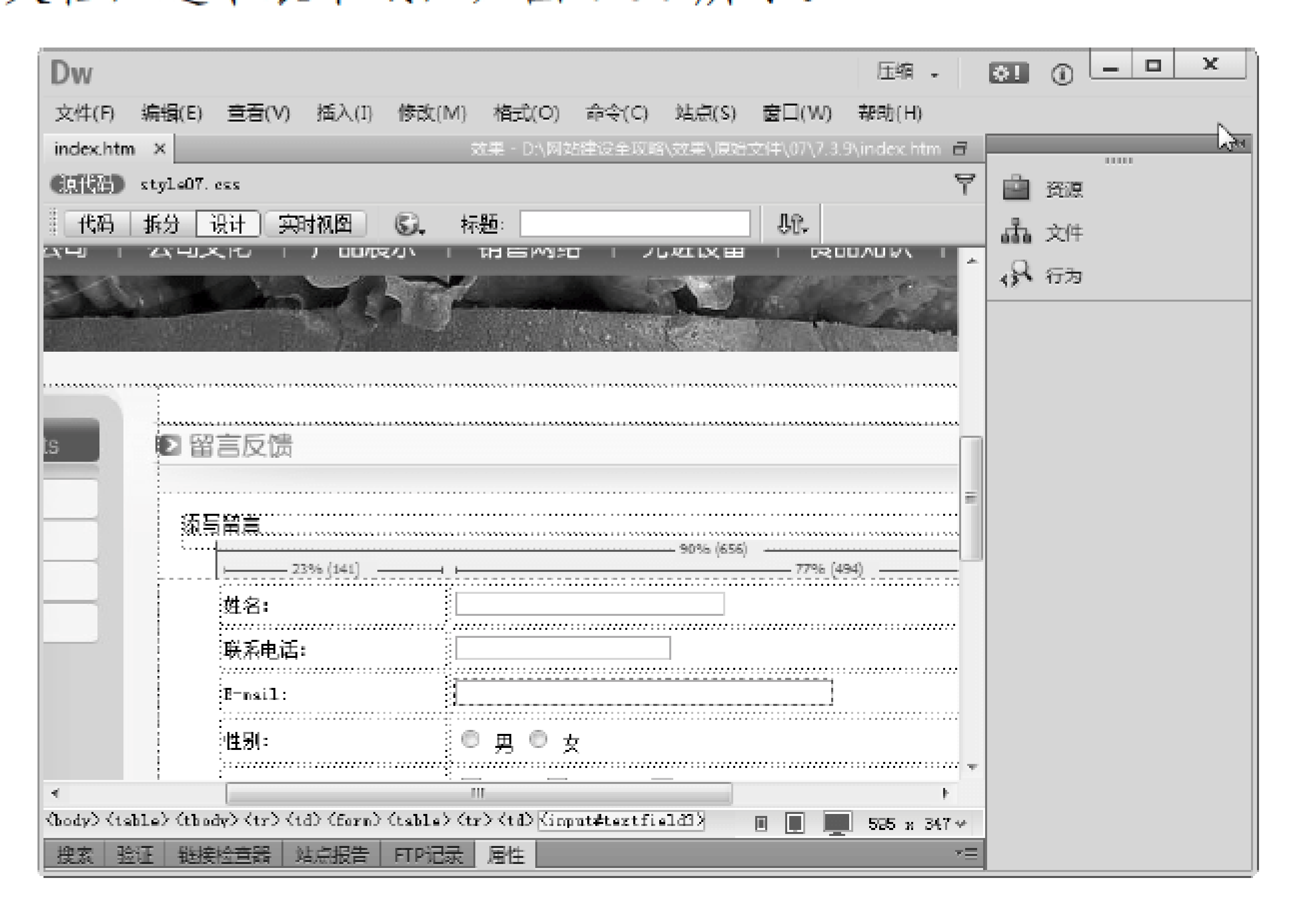


图 7-50　打开网页文档

步骤02 执行“窗口”|“行为”命令，打开“行为”面板，在面板中单击“添加行为”按钮+，在弹出菜单中选择“检查表单”选项，如图 7-51 所示。

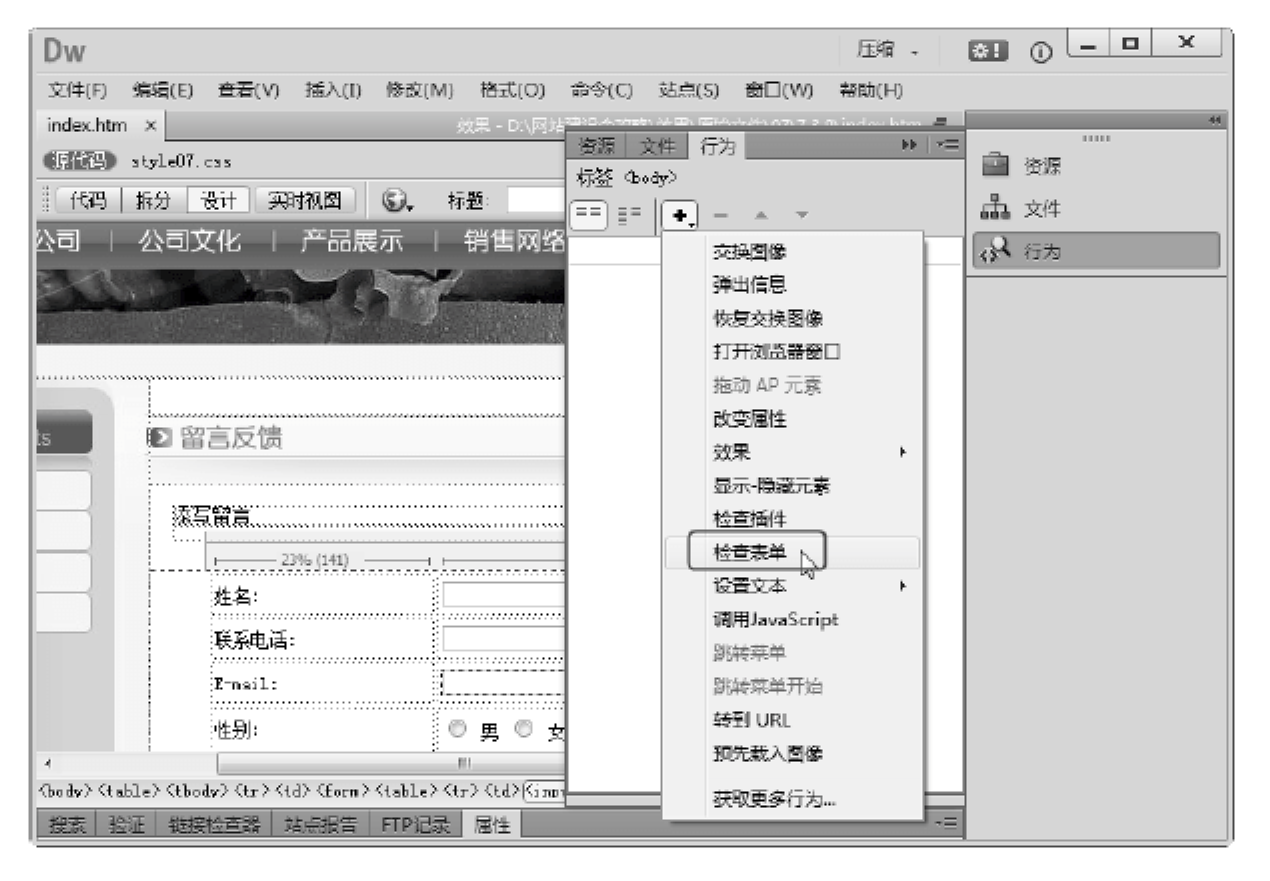


图 7-51 选择“检查表单”选项

步骤03 弹出“检查表单”对话框，在对话框中进行相应的设置，如图 7-52 所示。

步骤04 单击“确定”按钮，添加到“行为”面板中，如图 7-53 所示。



图 7-52 “检查表单”对话框

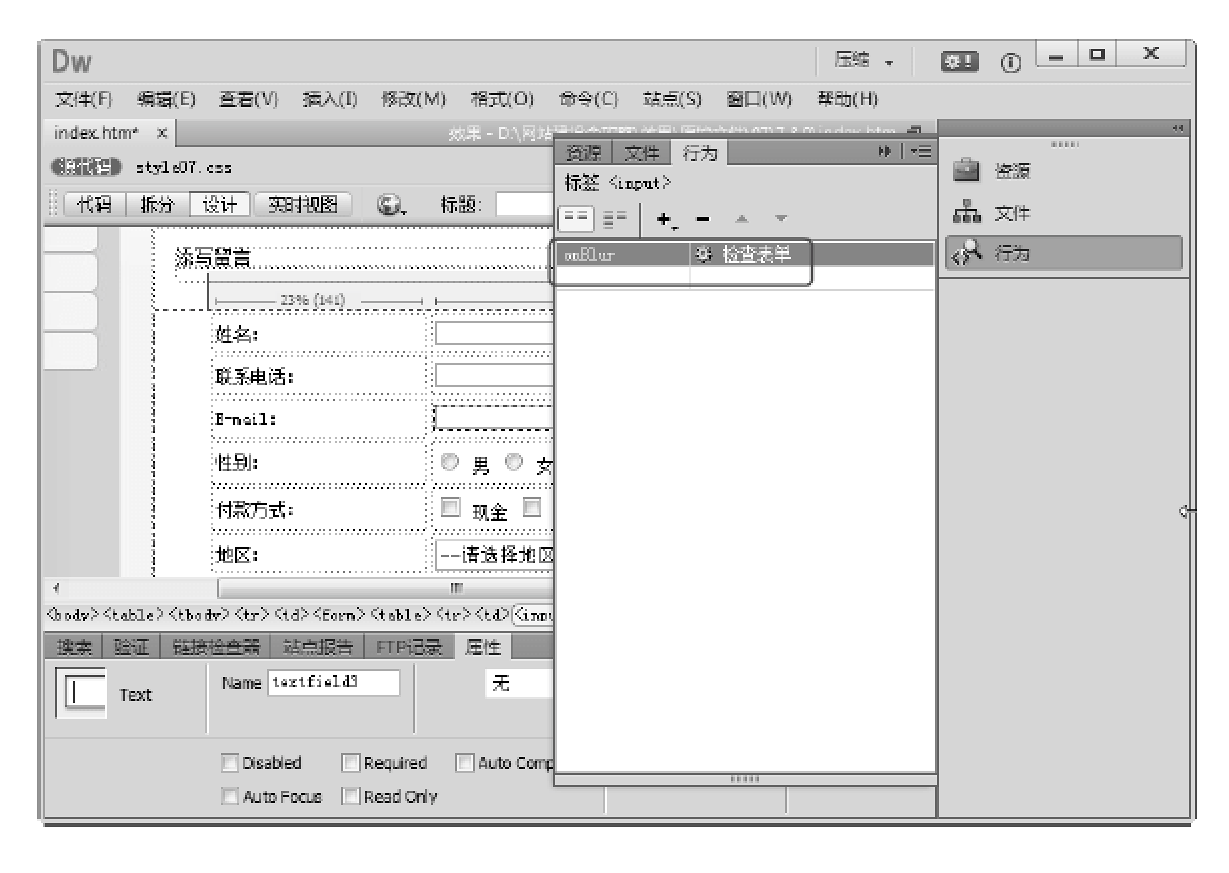


图 7-53 添加到“行为”面板

★ 知识要点 ★

“检查表单”对话框中的“可接受”选项组可以进行如下设置。

- 任何东西：如果该文本域是必需的但不需要包含任何特定类型的数据，则使用“任何东西”。
- 电子邮件地址：使用“电子邮件地址”检查该域是否包含一个@符号。
- 数字：使用“数字”检查该文本域是否只包含数字。
- 数字从：使用“数字从”检查该文本域是否包含特定范围内的数字。

步骤05 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览效果。当在文本域中输入不规则电子邮件地址和姓名时，表单将无法正常提交到后台服务器，这时会出现提示信息框，并要求重新输入，如图 7-49 所示。



7.3.10　小实例——Blind 效果

Blind 效果可以隐藏和显示对象，下面通过实例讲述 Blind 效果，如图 7-54 所示。



图 7-54　Blind 效果

原始文件：原始文件/07/7.3.10/index.htm
最终文件：最终文件/07/7.3.10/index1.htm

步骤01 打开网页文档，选择要应用效果的内容或布局对象，如图 7-55 所示。

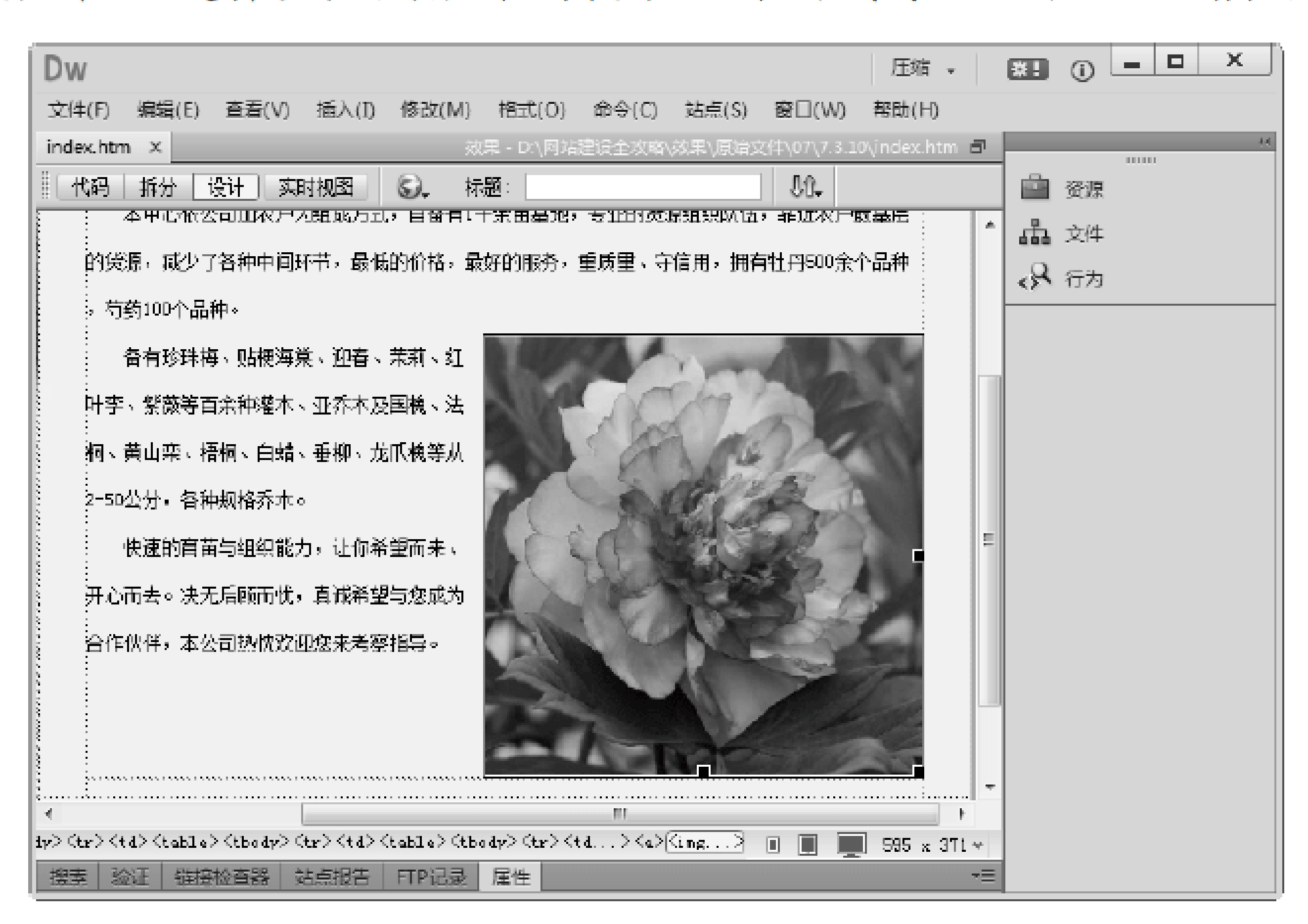


图 7-55　打开网页文档

步骤02 在“行为”面板中单击“添加行为”按钮 +，在弹出的菜单中选择“效果”| Blind 选项，如图 7-56 所示。

步骤03 弹出 Blind 对话框，在“目标元素”下拉列表中选择“<当前选定内容>”选项，“效果持续时间”设置为 1000ms，“可见性”中设置 hide，“方向”选择 up，如图 7-57 所示。



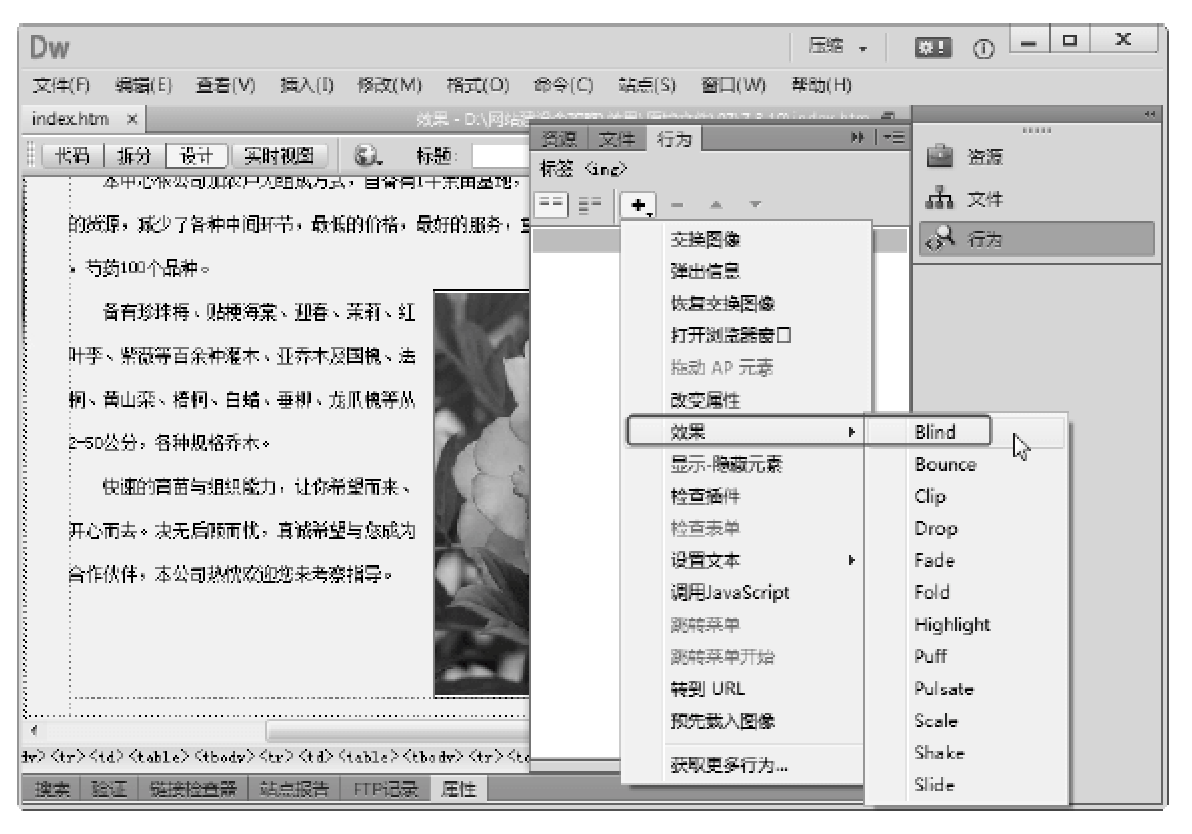


图 7-56 选择 Blind 选项

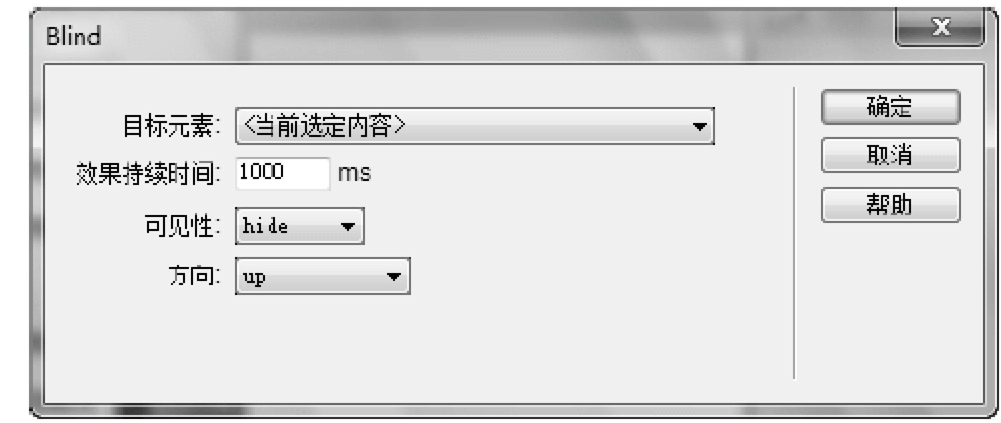


图 7-57 Blind 对话框

★ 知识要点 ★

Blind 对话框中可以进行如下设置。

- 目标元素：选择某个对象的 ID。如果已经选择了一个对象，则选择“<当前选定内容>”选项。
- 效果持续时间：定义出现此效果所需的时间，用毫秒表示。
- 可见性：有三种选项，即 hide、show、toggle。
- 方向：在此设置图像的变化方向，即 up、down、left、right、vertical、horizontal。

步骤04 单击“确定”按钮，将行为添加到“行为”面板中，如图 7-58 所示。

步骤05 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 7-54 所示。

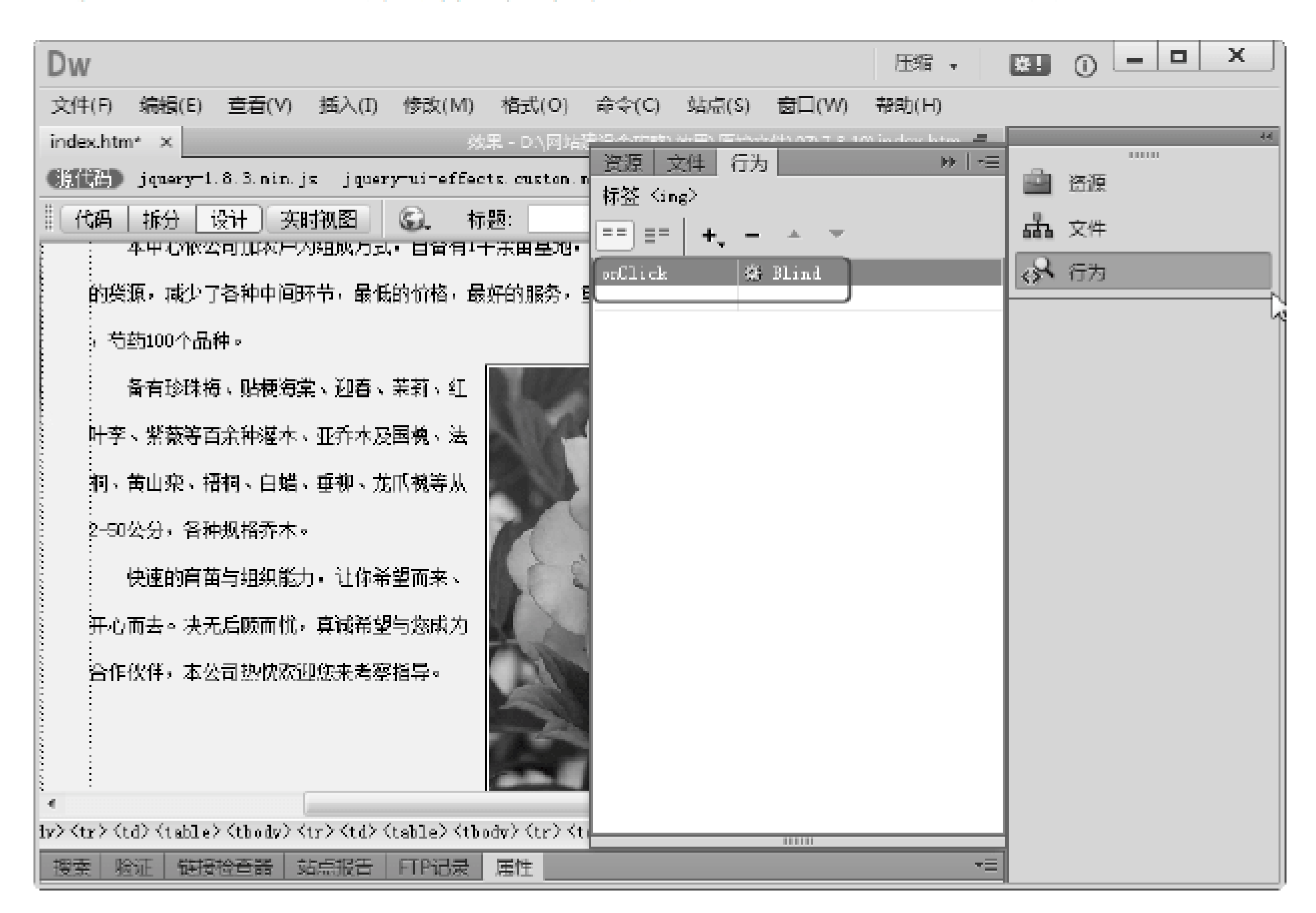


图 7-58 添加行为

7.3.11 小实例——跳转菜单

跳转菜单是超链接的一种形式，使用跳转菜单要比其他形式链接节省更多页面的空间。跳转菜单从菜单发展而来，单击并选择下拉菜单时会跳转到目标网页。当从跳转菜单中选择一个名称时，就会链接到相应的网站，效果如图 7-59 所示，具体操作步骤如下。





图 7-59　预览效果

原始文件：原始文件/07/7.3.11/index.htm
最终文件：最终文件/07/7.3.11/index1.htm

步骤01 打开网页文档，选中要插入的跳转菜单，如图 7-60 所示。

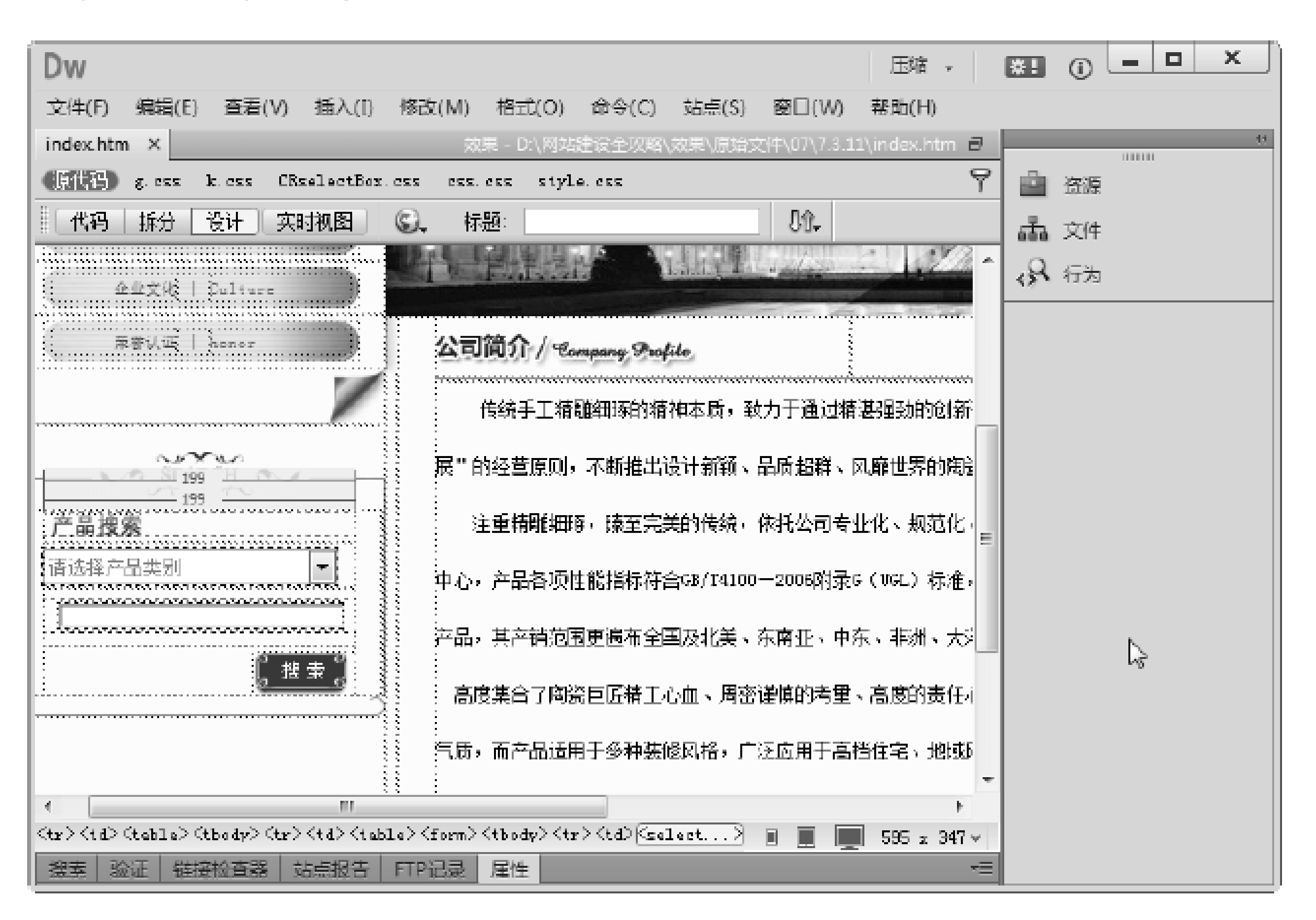


图 7-60　打开网页文档

步骤02 执行“窗口”|“行为”命令，打开“行为”面板，在“行为”面板中单击添加行为按钮 +，在弹出的下拉菜单中选择“跳转菜单”选项，如图 7-61 所示。

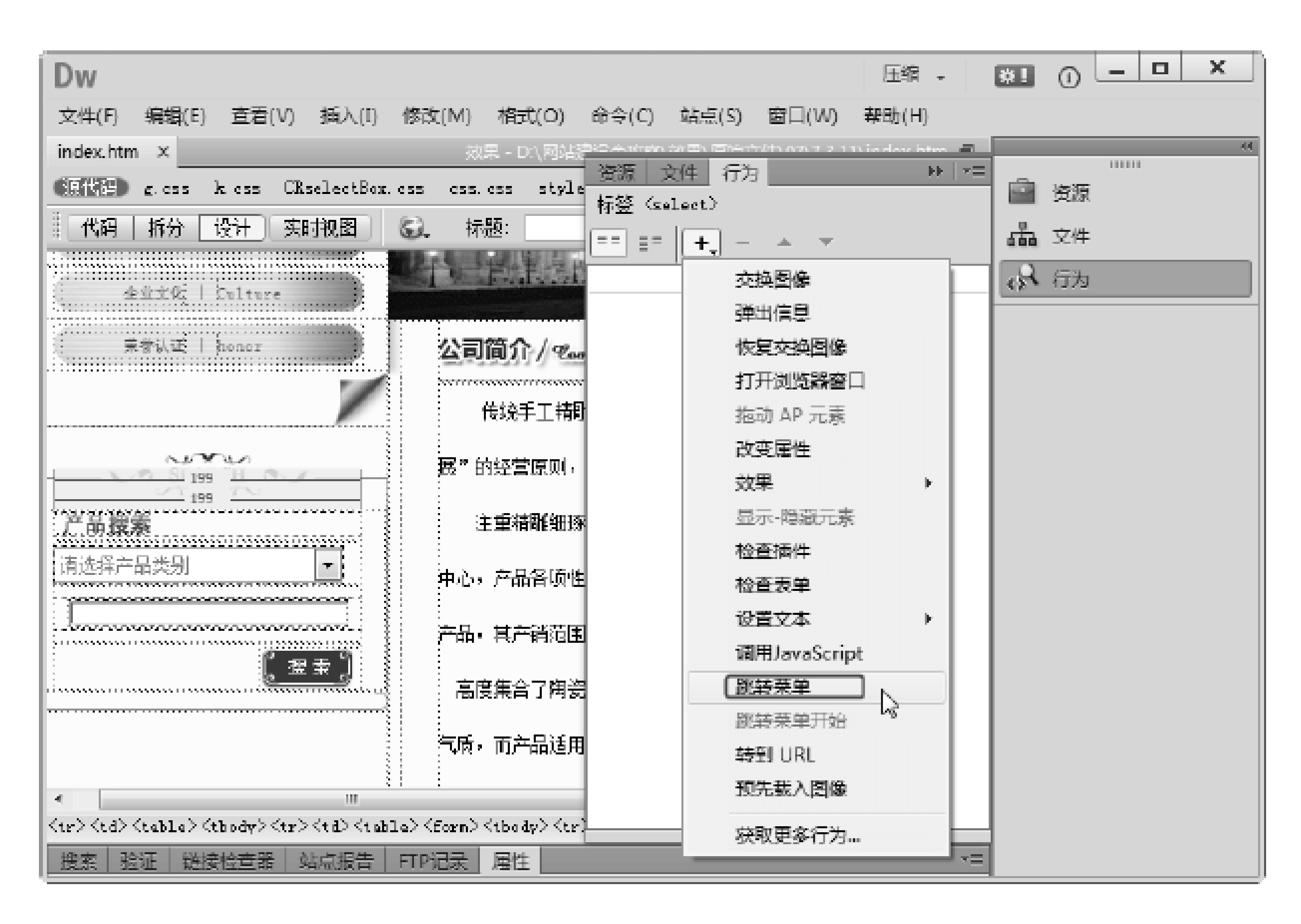


图 7-61　选择“跳转菜单”选项

步骤03 弹出“跳转菜单”对话框，在对话框中添加相应的内容，单击“菜单项”中的 + 按钮，在“文本”文本框中输入该项的内容，在“选择时，转到 URL”文本框中输入所指向的链接目标，如图 7-62 所示。

步骤04 单击“确定”按钮，添加行为，如图 7-63 所示。

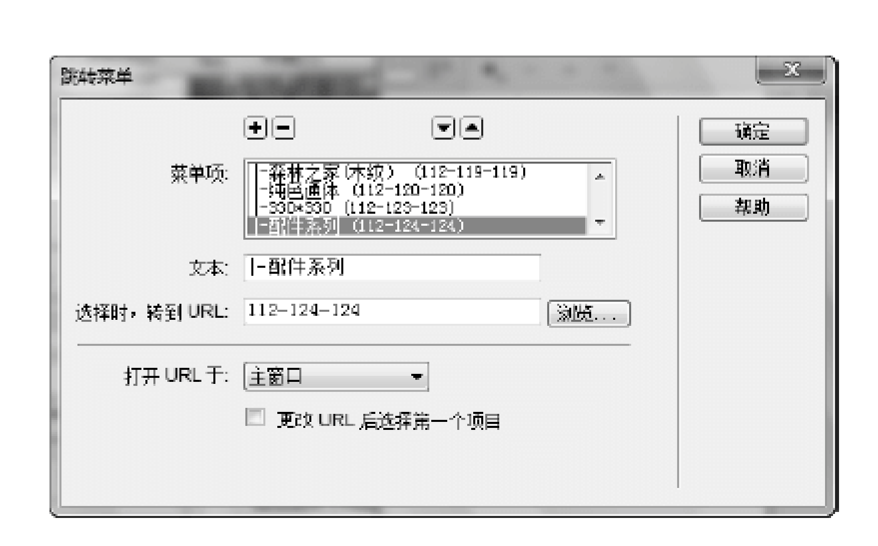


图 7-62　“跳转菜单”对话框

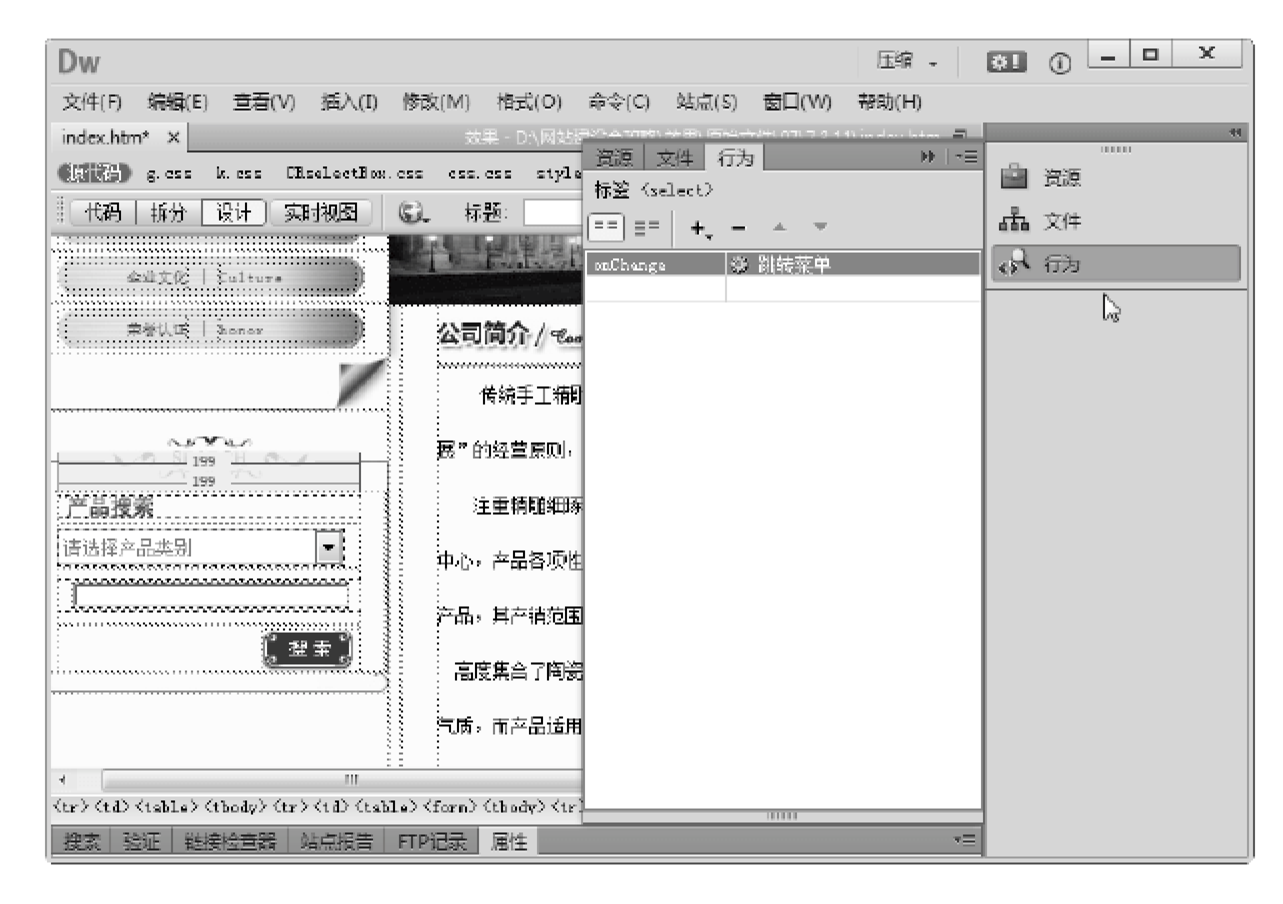


图 7-63　添加到“行为”面板

★ 知识要点 ★

在“跳转菜单”对话框中可以进行如下设置。

- 单击 + 按钮添加一个菜单项，再次单击该按钮添加另一个菜单项。选定一个菜单项，然后单击 − 按钮将其删除。
- 选定一个菜单项，然后用箭头键在列表中向上或向下移动此菜单项来调整位置。
- 在“文本”文本框中，为菜单项键入要在菜单列表中出现的文本。
- 在“选择时，转到 URL”文本框中，单击“浏览”按钮找到要打开的文件，或者在文本框中输入该文件的路径。
- 在“打开 URL 于”下拉列表中选择文件的打开位置：选择“主窗口”，将在同一窗口中打开文件。



步骤05 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 7-59 所示。当从跳转菜单中选择一个名称时，就会链接到相应的网站。

7.4　使用 JavaScript 制作网页特效

在网页制作中，JavaScript 是脚本语言，它可以嵌入到 HTML 中，并在客户端执行，是动态特效网页设计的最佳选择，同时也是浏览器普遍支持的网页脚本语言。

7.4.1　小实例——制作滚动文字公告

滚动公告栏也称滚动字幕。滚动公告栏的应用将使得整个网页更有动感，如图 7-64 所示。制作滚动公告栏的具体操作步骤如下。



图 7-64　滚动公告栏效果

原始文件：原始文件/07/7.4.1/index.html
最终文件：最终文件/07/7.4.1/index1.html

步骤01 打开网页文档，首先选中文字，如图 7-65 所示。



图 7-65　打开网页文档

步骤02 在“代码”视图状态下，在文字的前面加上一段代码，如图 7-66 所示。

```
“<marquee onmouseover=this.stop()
style=height: 160px  onmouseout=this.start() scrollAmount=1
scrollDelay=1 direction=up width=213  height=230>”
```



图 7-66　输入代码

步骤03 在文字的后边加上代码“</marquee>”，如图 7-67 所示。

步骤04 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 7-64 所示。



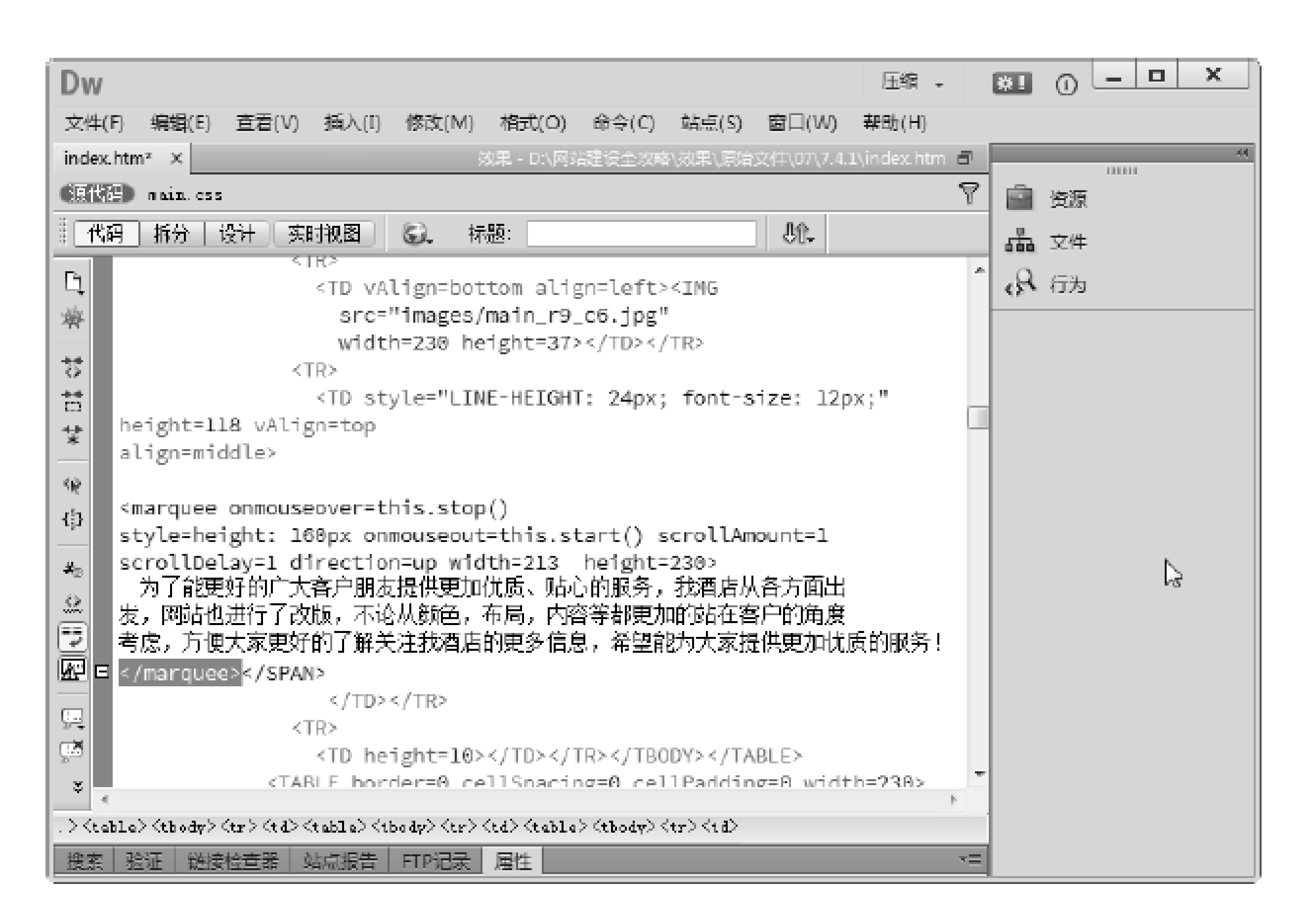


图 7-67　输入代码

7.4.2　小实例——禁止下载网页图像

在一些网页上，当用户单击鼠标右键时会弹出警告窗口或者直接就没有任何反应。其作用是让用户无法使用鼠标右键中的相应功能，从而限制用户一定的操作权限。禁止鼠标右击效果如图 7-68 所示，具体操作步骤如下。



图 7-68　禁止鼠标右击效果

原始文件：原始文件/07/7.4.2/index.html
最终文件：最终文件/07/7.4.2/index1.html



步骤01 打开网页文档，如图 7-69 所示。



图 7-69　打开网页文档

步骤02 打开代码视图，在<head>与</ head>之间相应的位置输入以下代码，如图 7-70 所示。

```
<script language=javascript>
function click() {
if (event.button==2) {
alert('禁止右键复制! ') }}
function CtrlKeyDown(){
if (event.ctrlKey) {
alert('不当的拷贝将损害您的系统! ') }}
document.onkeydown=CtrlKeyDown;
document.onmousedown=click;
</script>
```

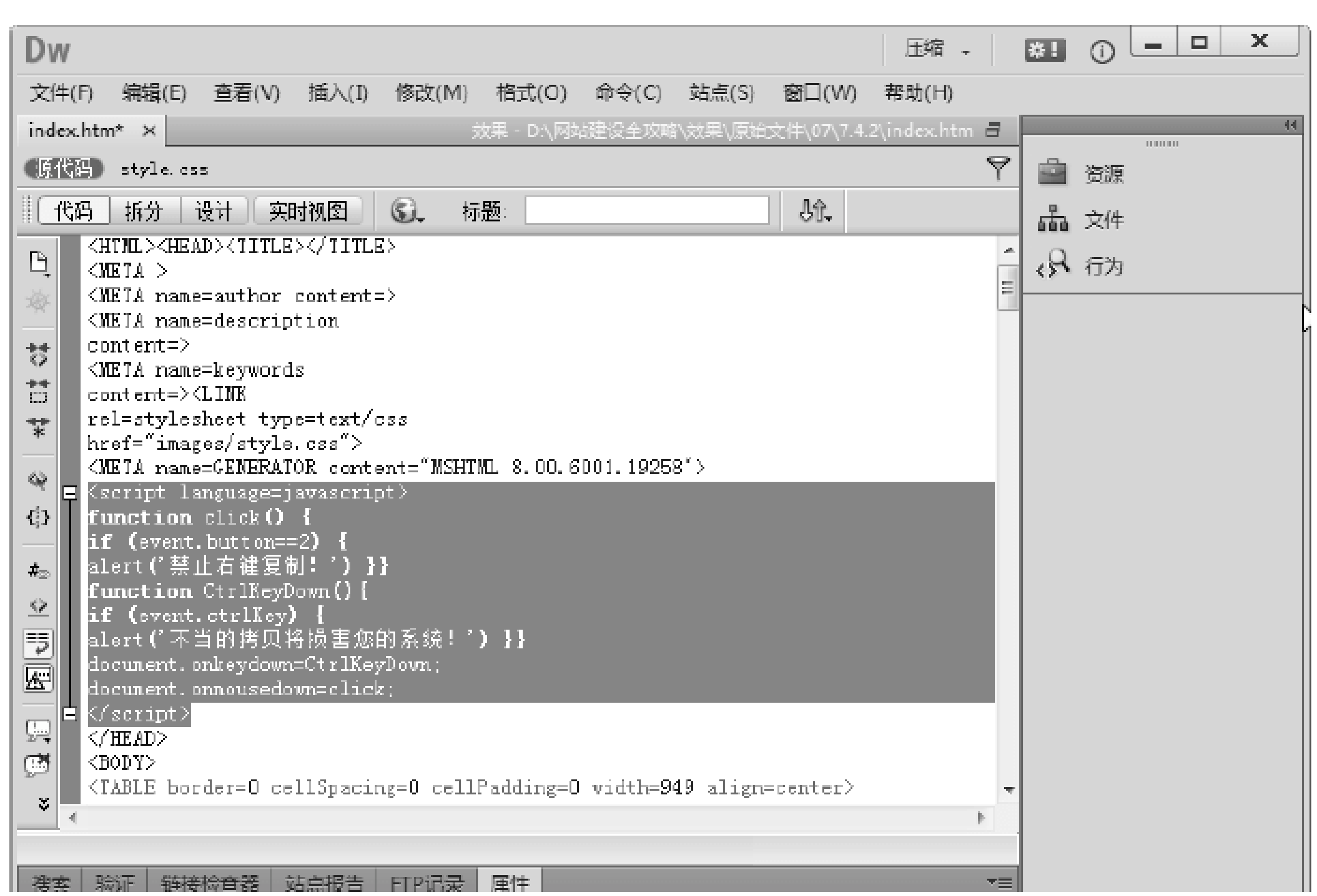


图 7-70　输入代码

步骤03 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 7-68 所示。



7.4.3　小实例——设置为 IE 首页

设置为首页是网页中最常见的功能，设置为 IE 首页的效果如图 7-71 所示，具体操作步骤如下。



图 7-71　设置为 IE 首页的效果

原始文件：原始文件/07/7.4.3/index.html
最终文件：最终文件/07/7.4.3/index1.html

步骤01 打开网页文档，如图 7-72 所示。



图 7-72　打开网页文档

步骤02 切换到“代码”视图，在<body>和</body>之间相应位置输入以下代码，如图 7-73 所示。

```
<a onClick="this.style.behavior='url(#default#homepage)';
this.sethomepage('http://www.dong.net');"href="#">设为首页</a>
```

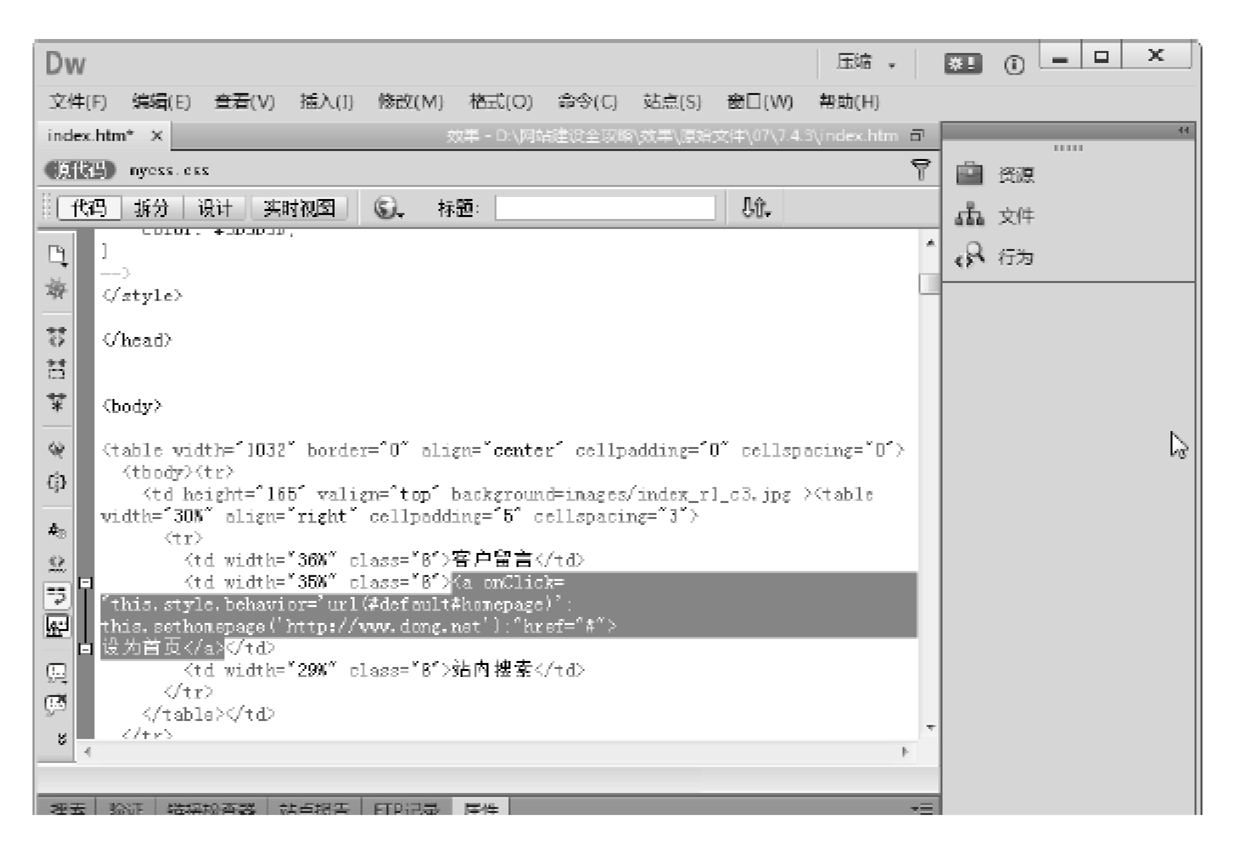


图 7-73　输入代码

步骤03 保存文档，按 F12 键进入浏览器中预览，效果如图 7-71 所示。

7.4.4　小实例——添加到收藏夹

将当前打开的页面添加到收藏夹，将其网址保存起来，方便今后访问，这极大地方便了很多网友。如果我们上网发现哪个网站比较好，想收藏起来，但是网址又难记，这时将其添加到收藏夹是最有效的方法了。添加到收藏夹的效果如图 7-74 所示，具体操作步骤如下。



图 7-74　添加到收藏夹的效果

原始文件：原始文件/07/7.4.4/index.html
最终文件：最终文件/07/7.4.4/index1.html

步骤01 打开网页文档，如图 7-75 所示。



步骤02 将光标放置在文档中相应的位置，切换到拆分视图中，输入以下代码，如图 7-76 所示。

```
    <span style="CURSOR:hand"
    onClick="window.external.addFavorite('http://网站地址 ','添加收藏')" title="
添加收藏">添加收藏</span>
```

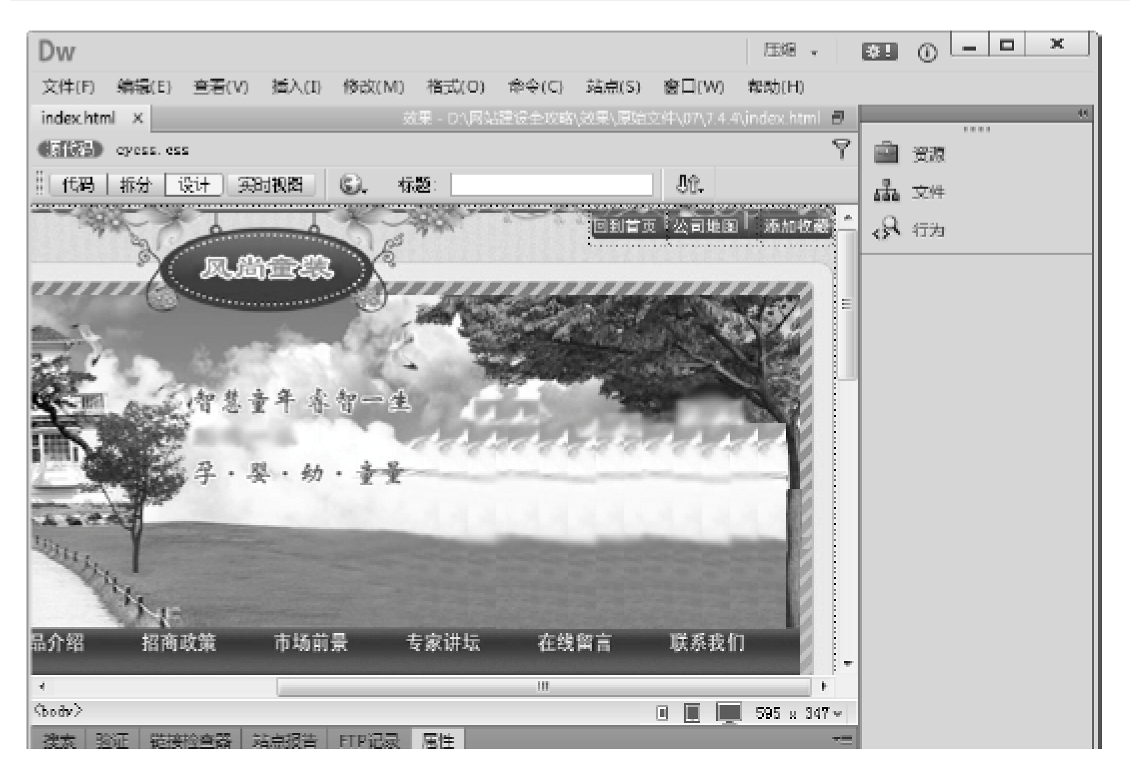


图 7-75　打开网页文档

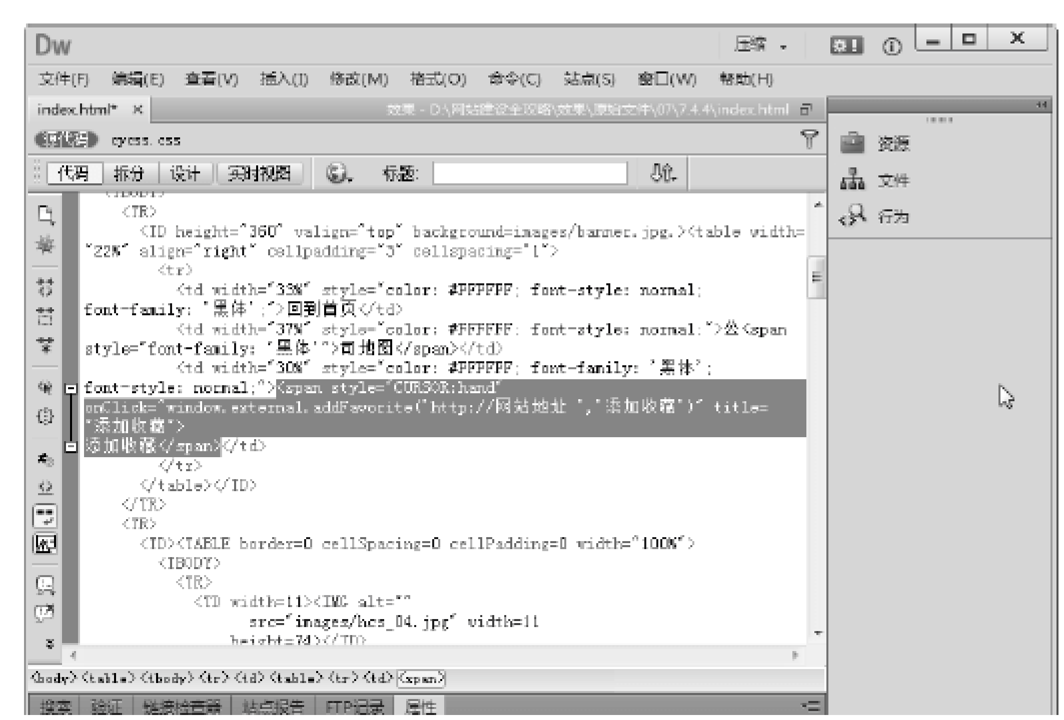


图 7-76　输入代码

步骤03 返回“设计”视图，保存文档，按下 F12 键在浏览器中预览，效果如图 7-74 所示。

第 8 章　使用 CSS 样式表美化网页



本章导读

精美的网页离不开 CSS 技术，采用 CSS 技术，可以对页面的布局、字体、颜色、背景和其他效果实现更加精确地控制。使用 CSS 样式可以制作出更加复杂和精美的网页，网页维护和更新也更容易、更方便。本章主要介绍 CSS 简介、CSS 样式的基本概念和语法、设置 CSS 样式和链接到或导出外部 CSS 样式表。

- 了解 CSS 样式表
- CSS 基本语法
- 掌握设置 CSS 属性
- 掌握链接到或导出外部 CSS 样式表

实例展示



链接外部样式表



应用 CSS 样式定义字体大小





应用 CSS 样式制作阴影文字

8.1　了解 CSS 样式表

层叠样式表（CSS）是一组格式设置规则，用于控制网页内容的外观。通过使用 CSS 样式设置页面的格式，可将页面的内容与表示形式分开。页面内容（即 HTML 代码）存放在 HTML 文件中，而用于定义代码表示形式的 CSS 规则存放在另一个文件（外部样式表）或 HTML 文档的另一部分（通常为文件头部分）中。将内容与表示形式分离，可使得从一个位置集中维护站点的外观变得更加容易，因为进行更改时无需对每个页面上的每个属性都进行更新。将内容与表示形式分离，还会可以得到更加简练的 HTML 代码，这样将缩短浏览器加载时间。

使用 CSS 可以非常灵活并更好地控制页面的确切外观。使用 CSS 可以控制许多文本属性，包括特定字体样式和字体大小；粗体、斜体、下划线和文本阴影；文本颜色和背景颜色；链接颜色和链接下划线等。通过使用 CSS 控制字体，还可以确保在多个浏览器中以更统一的方式处理页面布局和外观。

除了设置文本格式外，还可以使用 CSS 控制网页中块级别元素的格式和定位。块级元素是一段独立的内容，在 HTML 中通常由一个新行分隔，并在视觉上设置为块的格式。例如，h1 标签、p 标签和 div 标签都在网页上产生块级元素。可以对块级元素执行以下操作：为它们设置边距和边框、将它们放置在特定位置、向它们添加背景颜色、在它们周围设置浮动文本等。对块级元素

进行操作实际上就是使用 CSS 进行页面布局设置的方法。

8.2 CSS 基本语法

样式表基本语法如下：

```
HTML 标志{标志属性：属性值；标志属性：属性值；标志属性：属性值；…… }
```

现在首先讨论在 HTML 页面内直接引用样式表的方法。这个方法必须把样式表信息包括在<style>和</style>标记中，为了使样式表在整个页面中产生作用，应该把该组标记及其内容放到<head>和</head>中去。

例如，要设置 HTML 页面中所有 H1 标题字显示为蓝色，其代码如下：

```
<html>
<head>
<title>This is a CSS samples</title>
<style type="text/css">
<!--
H1 {color: blue}
-->
</style>
</head>
<body>
... 页面内容...
</body>
</html>
```

在使用样式表过程中，经常会有几个标志用到同一个属性，例如规定 HTML 页面中凡是粗体字、斜体字、1 号标题字，则显示为红色。按照上面介绍的方法应书写为：

```
B{ color: red}
I{ color: red}
H1{ color: red}
```

显然这样书写十分麻烦，引进分组的概念会使其变得简洁明了，可以写成：

```
B,I,H1{color: red}
```

用逗号分隔各个 HTML 标志，把 3 行代码合并成 1 行。

此外，同一个 HTML 标志，可能定义多种属性，例如，规定把 H1～H6 各级标题定义为红色黑体字，带下划线，则应写为：

```
H1, H2, H3, H4, H5, H6 {
color: red;
text-decoration: underline;
font-family: "黑体"}
```



8.3　设置 CSS 属性

控制网页元素外观的 CSS 样式用来定义字体、颜色、边距和字间距等属性，可以使用 Dreamweaver 来对所有的 CSS 属性进行设置。CSS 属性被分为 9 大类：类型、背景、区块、方框、边框、列表、定位、扩展和过滤，下面分别进行介绍。

8.3.1　设置 CSS 类型属性

在 CSS 样式定义对话框左侧的“分类”列表框中选择“类型”选项，在右侧可以设置 CSS 样式的类型参数，如图 8-1 所示。

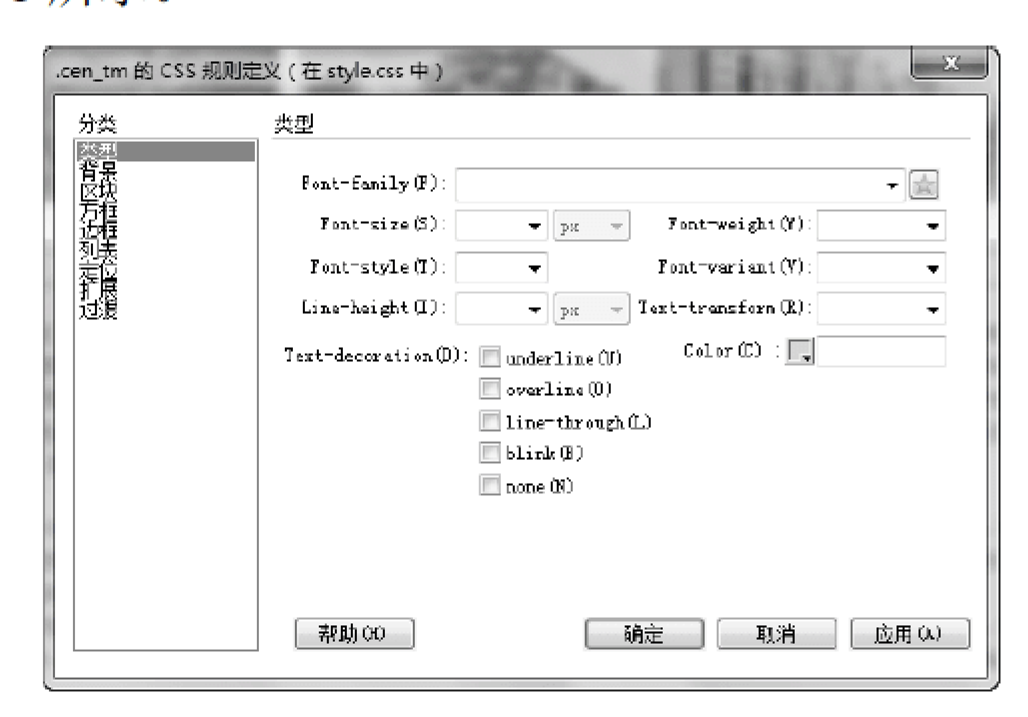


图 8-1　选择“类型”选项

在“类型”中的各选项参数如下。

- Font-family：用于设置当前样式所使用的字体。
- Font-size：定义文本大小。可以通过选择数字和度量单位来选择特定的大小，也可以选择相对大小。
- Font-style：将“正常”、“斜体”或“偏斜体”指定为字体样式。默认设置为“正常”。
- Line-height：设置文本所在行的高度。该设置传统上称为“前导”。选择“正常”自动计算字体大小的行高，或输入一个确切的值并选择一种度量单位。
- Text-decoration：向文本中添加下划线、上划线或删除线，或使文本闪烁。正常文本的默认设置是“无”。“链接”的默认设置是“下划线”。将“链接”设置为“无”时，可以通过定义一个特殊的类删除链接中的下划线。
- Font-weight：对字体应用特定或相对的粗体量。“正常”等于 400，“粗体”等于 700。
- Font-variant：设置文本的小型大写字母变量。Dreamweaver 不在文档窗口中显示该属性。
- Text-transform：将选定内容中的每个单词的首字母大写或将文本设置为全部大写或小写。
- color：设置文本颜色。

8.3.2　设置 CSS 背景属性

使用“CSS 规则定义”对话框的“背景”类别可以定义 CSS 样式的背景设置。可以对网页中

的任何元素应用背景属性，如图 8-2 所示。

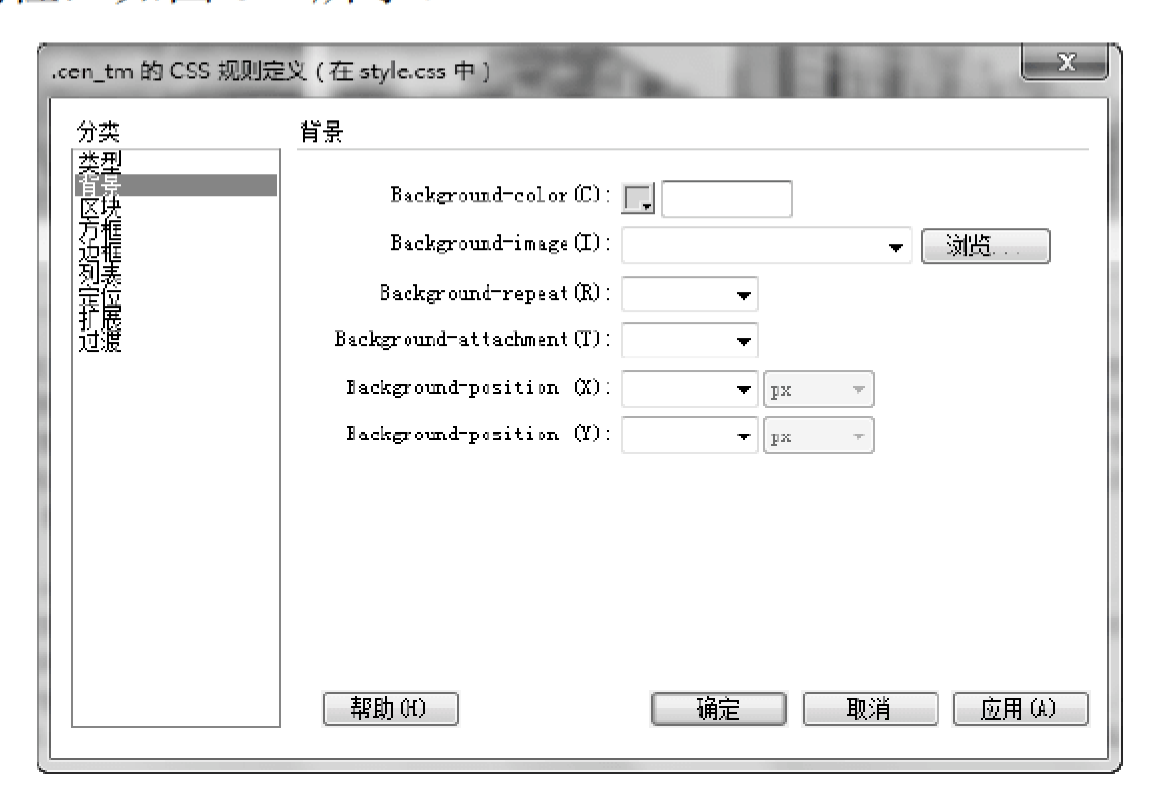


图 8-2　选择“背景”选项

在 CSS 的“背景”选项中可以设置以下参数。

- Background-color：设置元素的背景颜色。
- Background-image：设置元素的背景图像。可以直接输入图像的路径和文件，也可以单击“浏览”按钮选择图像文件。
- Background Repeat：确定是否以及如何重复背景图像。包含 4 个选项：“不重复”指不平铺，图像只展示一次；“重复”指在水平和垂直方向平铺图像；“横向重复”和“纵向重复”分别水平方向平铺和垂直方向平铺。
- Background-attachment：确定背景图像是固定在它的原始位置还是随内容一起滚动。
- Background-position（X）和 Background-position（Y）：指定背景图像相对于元素的初始位置，这可以用于将背景图像与页面中心垂直和水平对齐。如果背景图像属性为“固定”，则位置相对于文档窗口而不是元素。

8.3.3　设置区块样式

使用“CSS 规则定义”对话框的“区块”类别可以定义标签和属性的间距和对齐设置，如图 8-3 所示。

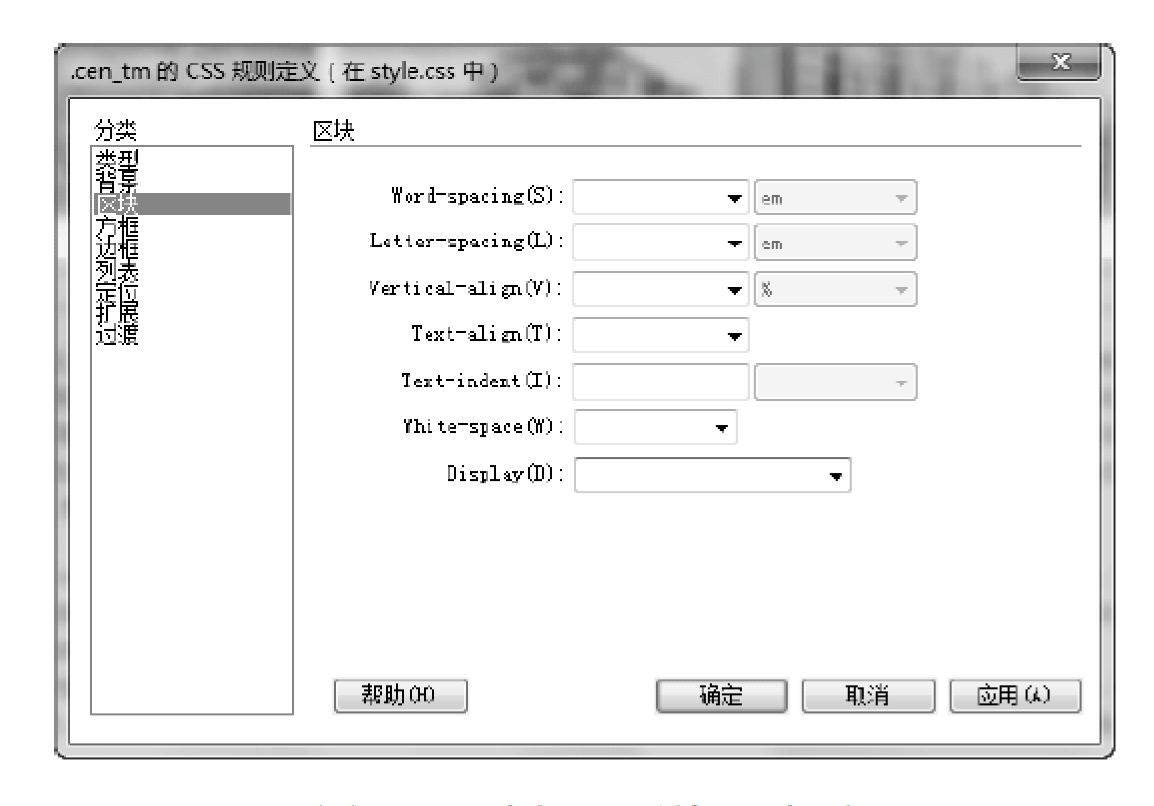


图 8-3　选择“区块”选项



在 CSS 的“区块”各选项中参数如下。

- Word-spacing：设置单词的间距，若要设置特定的值，在下拉列表框中选择“值”，然后输入一个数值，在第二个下拉列表框中选择度量单位。
- Letter-spacing：增加或减小字母或字符的间距。若要减少字符间距，指定一个负值。
- Vertical-align：指定应用它的元素的垂直对齐方式。仅在应用于<img>标签时，Dreamweaver 才会在文档窗口中显示该属性。
- Text-align：设置元素中的文本对齐方式。
- Text-indent：指定第一行文本缩进的大小。可以使用负值创建凸出，但该显示取决于浏览器。仅在标签应用于块级元素时，Dreamweaver 才会在文档窗口中显示该属性。
- White-space：确定如何处理元素中的空白。从下面 3 个选项中选择：“正常”指收缩空白；“保留”的处理方式与文本被括在<pre>标签中一样（即保留所有空白，包括空格、制表符和回车）；“不换行”指定仅当遇到
标签时文本才换行。Dreamweaver 不在文档窗口中显示该属性。
- Display：指定是否以及如何显示元素。

8.3.4　设置 CSS 方框属性

使用“CSS 规则定义”对话框的“方框”类别可以用于控制元素在页面上的放置方式的标签和属性定义设置，如图 8-4 所示。可以在应用填充和边距设置时将设置应用于元素的各边，也可以使用“全部相同”设置将相同的设置应用于元素的所有边。



图 8-4　选择“方框”选项

在 CSS 的“方框”各选项中参数如下。

- Width 和 Height：设置元素的宽度和高度。
- Float：设置其他元素在哪个边围绕元素浮动。其他元素按通常的方式环绕在浮动元素的周围。
- Clear：定义不允许 AP Div 的边。如果清除边上出现 AP Div，则带有清除设置的元素将移到该 AP Div 的下方。
- Padding：指定元素内容与元素边框（如果没有边框，则为边距）之间的间距。取消选择“全部相同”选项可设置元素各个边的填充；“全部相同”将相同的填充属性应用于元素的 Top、



Right、Bottom 和 Left 边。

- Margin：指定一个元素的边框（如果没有边框，则为填充）与另一个元素之间的间距。仅当应用于块级元素（段落、标题和列表等）时，Dreamweaver 才在文档窗口中显示该属性。取消选择“全部相同”可设置元素各个边的边距；“全部相同”将相同的边距属性应用于元素的 Top、Right、Bottom 和 Left 边。

8.3.5　设置边框样式

CSS 的“边框”类别可以定义元素周围边框的设置，如图 8-5 所示。



图 8-5　选择“边框”选项

在 CSS 的“边框”各选项中参数如下。

- Style：设置边框的样式外观。样式的显示方式取决于浏览器。Dreamweaver 在文档窗口中将所有样式呈现为实线。取消选择“全部相同”可设置元素各个边的边框样式；“全部相同”将相同的边框样式属性应用于元素的 Top、Right、Bottom 和 Left 边。
- Width：设置元素边框的粗细。取消选择“全部相同”可设置元素各个边的边框宽度；“全部相同”将相同的边框宽度应用于元素的 Top、Right、Bottom 和 Left 边。
- Color：设置边框的颜色。可以分别设置每个边的颜色。取消选择“全部相同”可设置元素各个边的边框颜色；“全部相同”将相同的边框颜色应用于元素的 Top、Right、Bottom 和 Left 边。

8.3.6　设置 CSS 列表属性

CSS 的“列表”类别为列表标签定义列表设置，如图 8-6 所示。



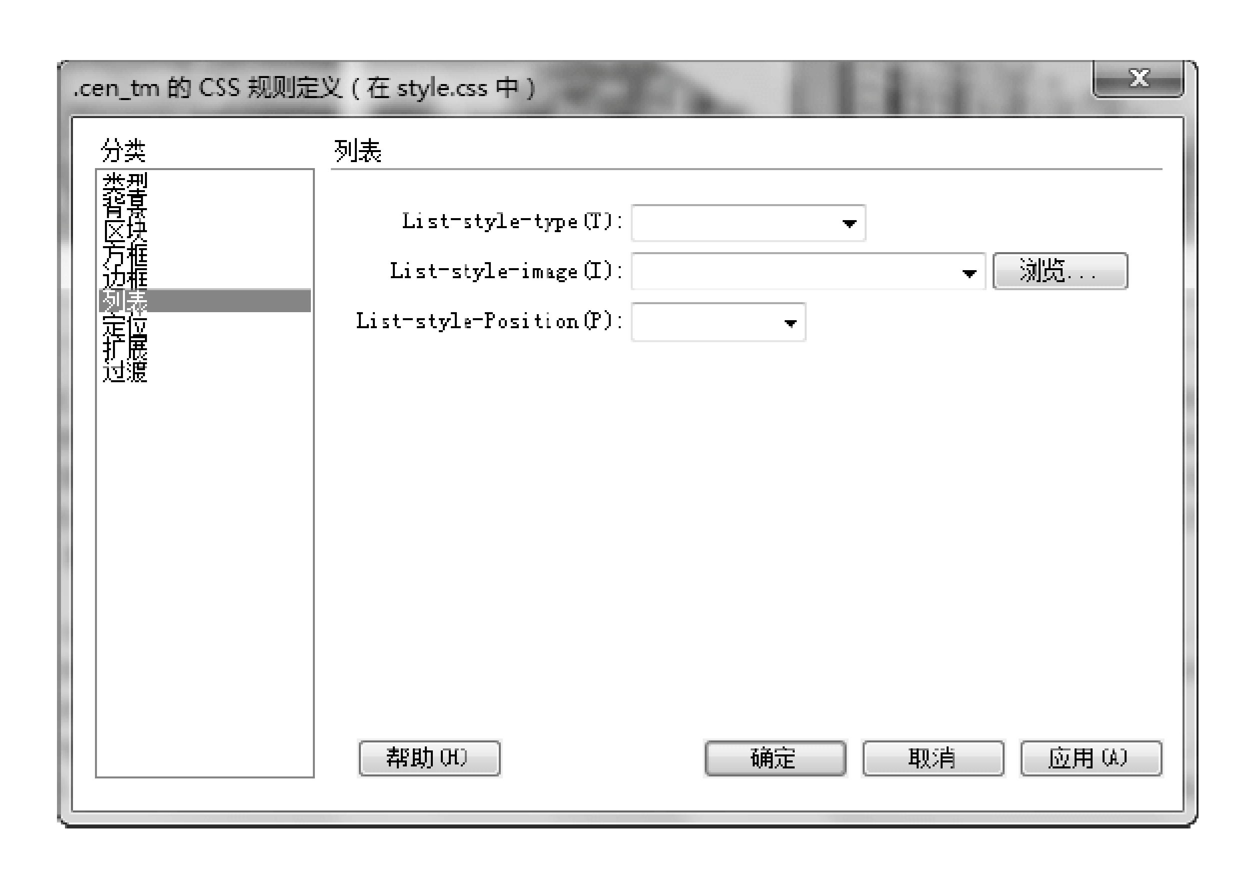


图 8-6　选择“列表”选项

在 CSS 的“列表”各选项中参数如下。

- List-style-type：设置项目符号或编号的外观。
- List-style-image：可以为项目符号指定自定义图像。单击“浏览”按钮选择图像，或输入图像的路径。
- List-style-position: 设置列表项文本是否换行和缩进（外部）以及文本是否换行到左边距（内部）。

8.3.7　设置 CSS 定位属性

CSS 的“定位”样式属性使用“层”首选参数中定义层的默认标签，将标签或所选文本块更改为新层，如图 8-7 所示。

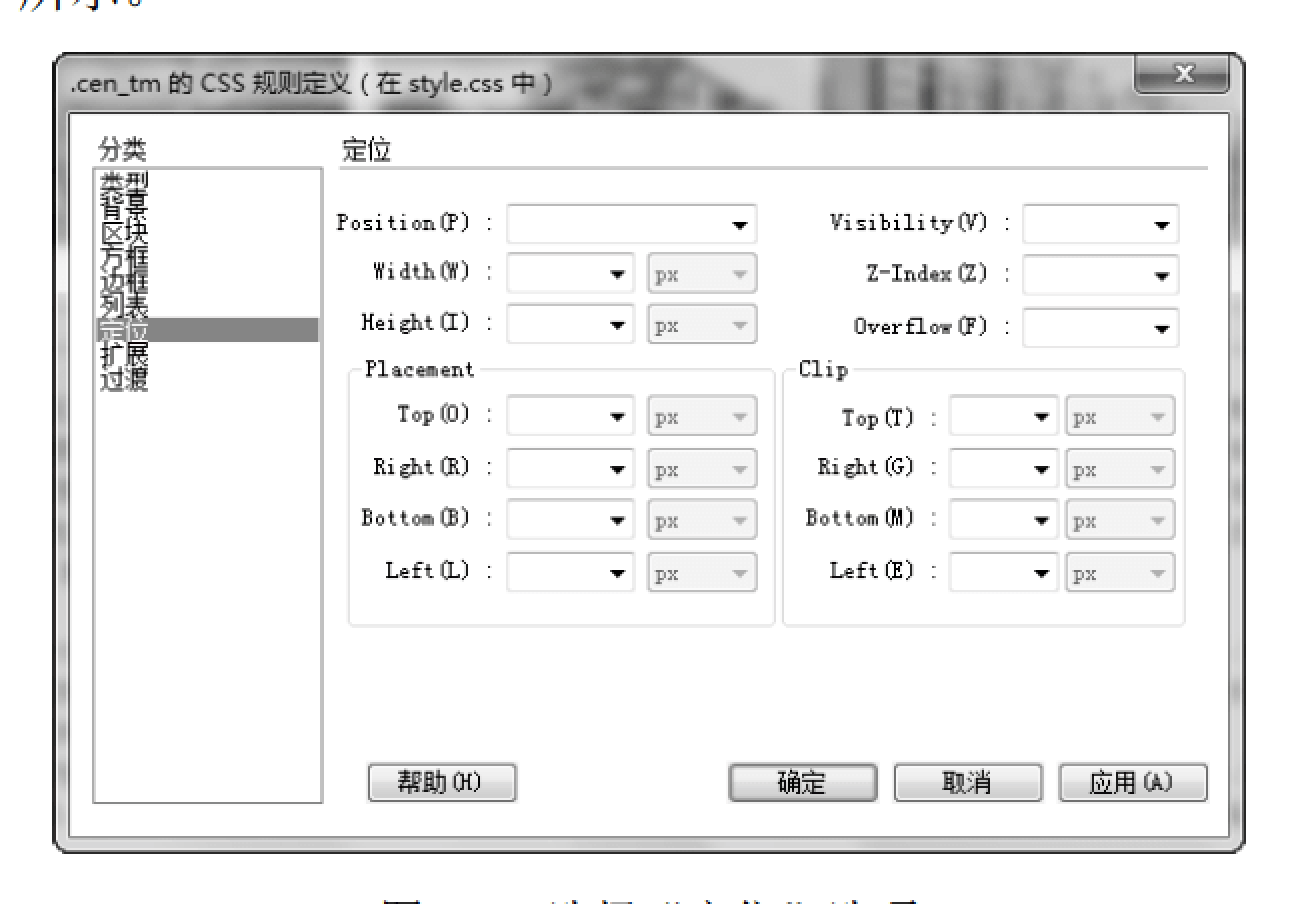


图 8-7　选择“定位”选项

在 CSS 的“定位”选项中各参数如下。

- Position：在 CSS 布局中，Position 发挥着非常重要的作用，很多容器的定位是用 Position 来完成。Position 属性有 4 个可选值，它们分别是 static、absolute、fixed 和 relative。
  - absolute：能够很准确地将元素移动到想要的位置，绝对定位元素的位置。

➢ fixed：相对于窗口的固定定位。
➢ relative：相对于元素默认的位置的定位。
➢ static：该属性值是所有元素定位的默认情况，在一般情况下，我们不需要特别地去声明它，但有时候遇到继承的情况，不愿意见到元素所继承的属性影响本身，因而可以用 position:static 取消继承，即还原元素定位的默认值。

- Visibility：如果不指定可见性属性，则默认情况下大多数浏览器都继承父级的值。
- Placement：指定 AP Div 的位置和大小。
- Clip：定义 AP Div 的可见部分。如果指定了剪辑区域，可以通过脚本语言访问它，并操作属性以创建像擦除这样的特殊效果。通过使用“改变属性”行为可以设置这些擦除效果。

8.3.8 设置 CSS 扩展属性

“扩展”样式属性包含两部分，如图 8-8 所示。



图 8-8 选择“扩展”选项

- Page-break-before：这个属性的作用是为打印的页面设置分页符。
- Page-break-after：检索或设置对象后出现的页分割符。
- Cursor：指针位于样式所控制的对象上时改变指针图像。
- Filter：对样式所控制的对象应用特殊效果。

8.3.9 过渡样式的定义

在过去几年中，大多数都是使用 JavaScript 来实现过渡效果。使用 CSS 可以实现同样的过渡效果。“过渡”样式属性如图 8-9 所示。过渡效果最明显的表现就是当用户把鼠标悬停在某个元素上时高亮显示，如链接、表格、表单域、按钮等。过渡可以给页面增加一种非常平滑的外观。





图 8-9　选择“过渡”选项

- 属性：单击 ✚ 以向过渡效果添加 CSS 属性。
- 持续时间：以秒或毫秒为单位输入过渡效果的持续时间。
- 延迟时间：以秒或毫秒为单位，在过渡效果开始之前。
- 计时功能：从可用选项中选择过渡效果样式。

8.4　链接到或导出外部 CSS 样式表

链接外部样式表可以方便地管理整个网站中的网页风格，它让网页的文字内容与版面设计分开，只要在一个 CSS 文档中定义好网页的外观风格，所有链接到此 CSS 文档的网页，便会按照此风格显示网页。

8.4.1　小实例——创建内部样式表

内部样式表只包含在当前操作的网页文档中，并仅应用于相应的网页文档。因此，在制作背景网页的过程中，可以随时创建内部样式表，创建 CSS 内部样式表的具体操作步骤如下。

步骤01 在文档中选择应用样式的文本，单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“CSS 样式”|“新建”命令，弹出“新建 CSS 规则”对话框，如图 8-10 所示。



图 8-10　“新建 CSS 规则”对话框

在“新建 CSS 规则”对话框中可以设置以下参数。

- 选择器类型：用来定义样式类型，并将其运用到特定的部分。如果选择“类”选项，需要在“名称”下拉列表中输入自定义样式的名称，其名称可以是字母和数字的组合，如果没有输入符号“.”，Dreamweaver 会自动输入；如果选择“标签”选项，需要在“标签”下拉列表中选择一个 HTML 标签，也可以直接在“标签”下拉列表中输入这个标签；如果选择“高级”选项，需要在“选择器”下拉列表中选择一个选择器的类型，也可以在“选择器”下拉列表中输入一个选择器类型。
- 选择器名称：用来设置新建的样式表的名称。
- 规则定义：用来设置新建的 CSS 语句的位置。CSS 样式按照使用方法可以分为内部样式和外部样式。如果想把 CSS 语句新建在网页内部，可以选择“仅限该文档”选项。

在对话框中，如果在“选择器类型”下拉列表中选择“标签”选项，则在“选择器名称”下方的下拉列表中可以选择一个 HTML 标签，也可以直接输入这个标签，如图 8-11 所示。

如果在“选择器类型”下拉列表中选择“复合内容”选项，则要在“选择器名称”下拉列表中选择一种选择器名称，也可以直接输入一种选择器名称，如图 8-12 所示。



图 8-11　在“选择器类型”中选择“标签”选项

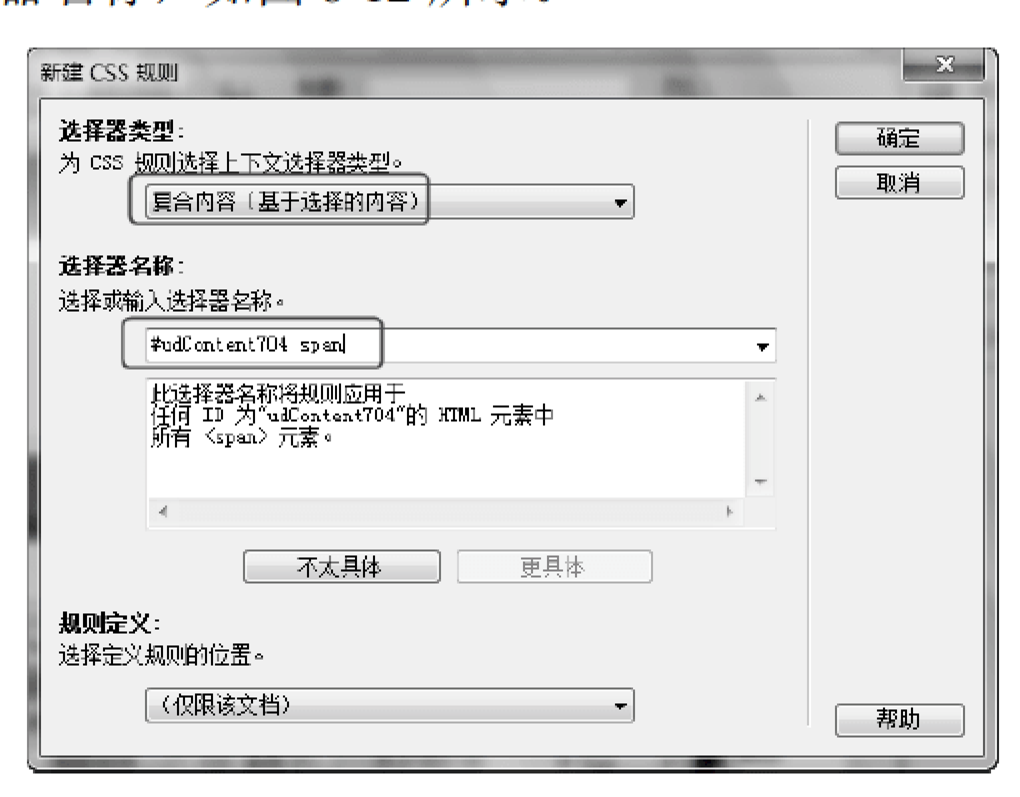


图 8-12　在“选择器类型”中选择“复合内容”选项

步骤02 在“选择器类型”下拉列表中选择“类”选项，然后在“选择器名称”中输入.bt。由于创建的是 CSS 内部样式表，所以在“规则定义”下拉列表中选择“仅限该文档”选项，如图 8-13 所示。

步骤03 单击“确定”按钮，弹出“.bt 的 CSS 规则定义”对话框，在对话框中将 Font-family 设置为宋体，Font-size 设置为 12 像素，Line-height 设置为 200%，Color 设置为#F00，如图 8-14 所示。





图 8-13　选择“类”选项并输入选择器名称

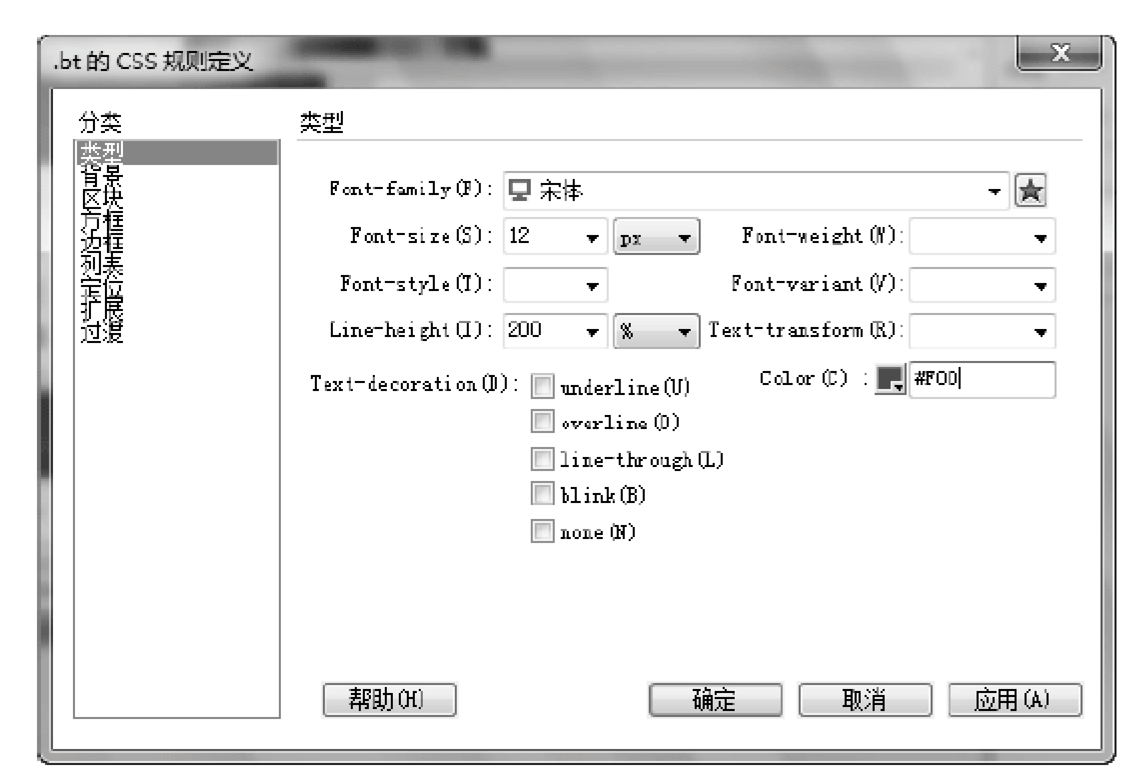


图 8-14　“.bt 的 CSS 规则定义”对话框

步骤04 单击“确定”按钮，在“CSS 设计器”面板中可以看到新建的样式表和属性，如图 8-15 所示。



图 8-15　新建的内部样式表

“CSS 设计器”面板由以下窗格组成。

- 源：列出与文档相关的所有 CSS 样式表。使用此窗格，可以创建 CCS 并将其附加到文档，也可以定义文档中的样式。
- @媒体：在“源”窗格中列出所选源的全部媒体查询。如果不选择特定 CSS，则此窗格将显示与文档关联的所有媒体查询。
- 选择器：在“源”窗格中列出所选源的全部选择器。如果同时还选择了一个媒体查询，则此窗格会为该媒体查询缩小选择器列表范围。如果没有选择 CSS 或媒体查询，则此窗格将显示文档中的所有选择器。在“@媒体”窗格中选择“全局”后，将显示对所选源的媒体查询中不包括的所有选择器。
- 属性：显示可为指定的选择器设置的属性。

8.4.2　小实例——创建外部样式表

外部样式表是一个独立的样式表文件，保存在本地站点中。外部样式表不仅可以应用在当前的文档中，还可以根据需要应用在其他的网页文档中，甚至在整个站点中应用。

创建外部 CSS 样式表的具体操作步骤如下。

步骤01 执行“窗口”|“CSS 设计器”命令，打开“CSS 设计器”面板。在“CSS 设计器”面板中单击“添加 CSS 源”按钮＋，在弹出的下拉菜单中选择“创建新的 CSS 样式”选项，如图 8-16 所示。

步骤02 弹出“创建新的 CSS 文件”对话框，单击对话框中的“文件/URL”文本框右边的“浏

览”按钮，如图 8-17 所示。




图 8-16　选择“创建新的 CSS 文件”选项



图 8-17　“创建新的 CSS 文件”对话框

步骤03 弹出“将样式表文件另存为”对话框，在“文件名”文本框中输入样式表文件的名称，并在“相对于”下拉列表中选择“文档”选项，如图 8-18 所示。

步骤04 单击“保存”按钮，弹出“创建新的 CSS 文件”对话框，将 CSS 样式添加到“文件/URL”文本框中，如图 8-19 所示。

步骤05 单击“确定”按钮，在文档窗口中可以看到新建的外部样式表文件，如图 8-20 所示。



图 8-18　“将样式表文件另存为”对话框



图 8-19　“创建新的 CSS 文件”对话框

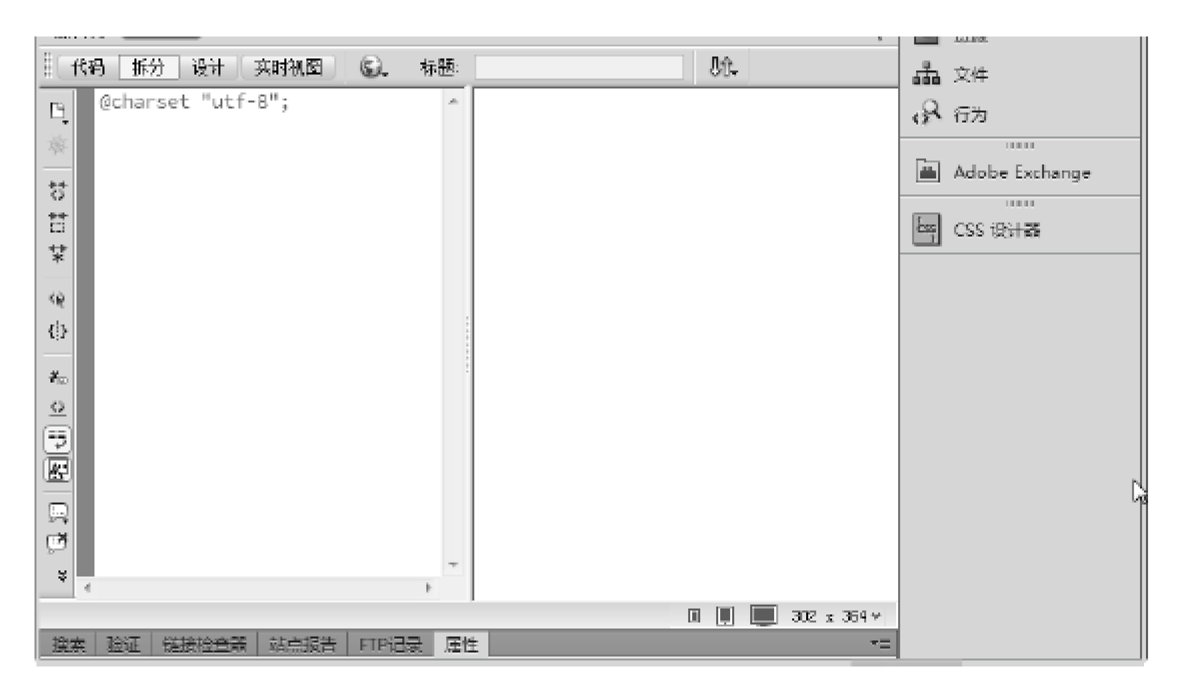


图 8-20　新建的外部样式表文件



8.4.3　小实例——链接外部样式表

编辑外部 CSS 样式表时，链接到该 CSS 样式表的所有文档将会全部更新，以反映所做的修改。用户可以导出文档中包含的 CSS 样式以创建新的 CSS 样式表，然后附加或链接到外部样式表以应用其中所包含的样式。链接外部样式表的效果如图 8-21 所示，具体的操作步骤如下。



图 8-21　链接外部样式表效果

原始文件：原始文件/08/8.4.3/index.html
最终文件：最终文件/08/8.4.3/index1.html

步骤01 打开网页文档，如图 8-22 所示。

步骤02 执行“窗口”|“CSS 设计器”命令，打开“CSS 设计器”面板，在面板中单击“添加 CSS 源”按钮，在弹出的下拉菜单中选择“附加现有的 CSS 文件”命令，如图 8-23 所示。

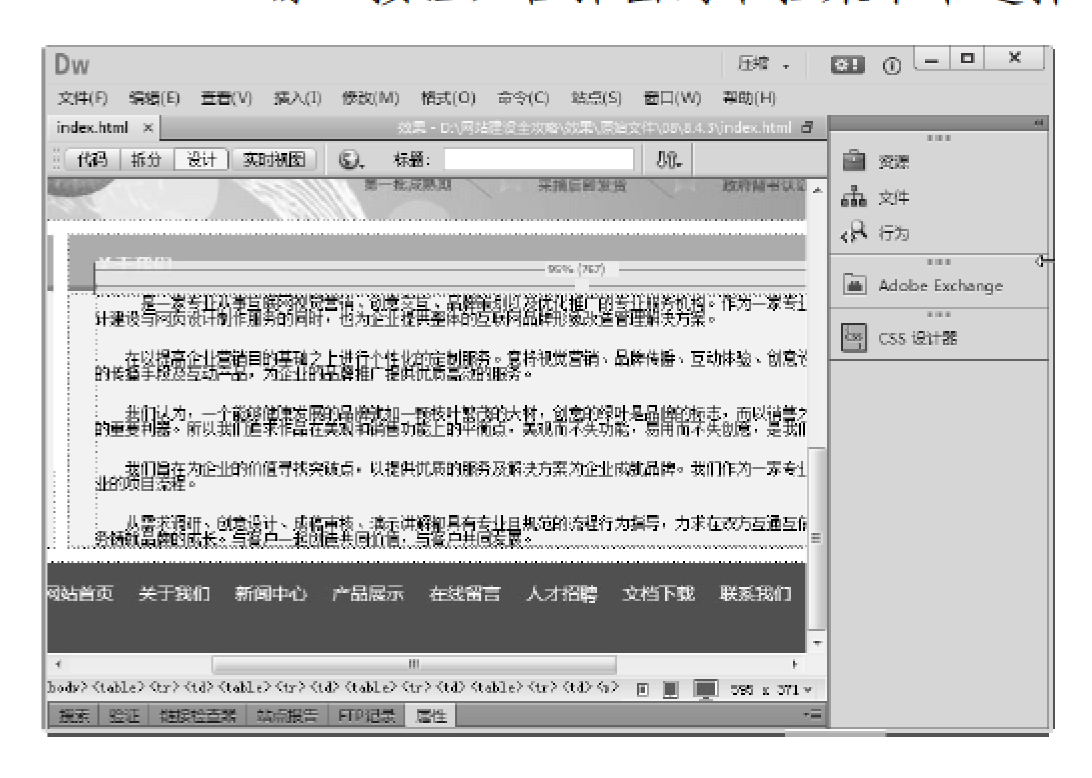


图 8-22　打开网页文档

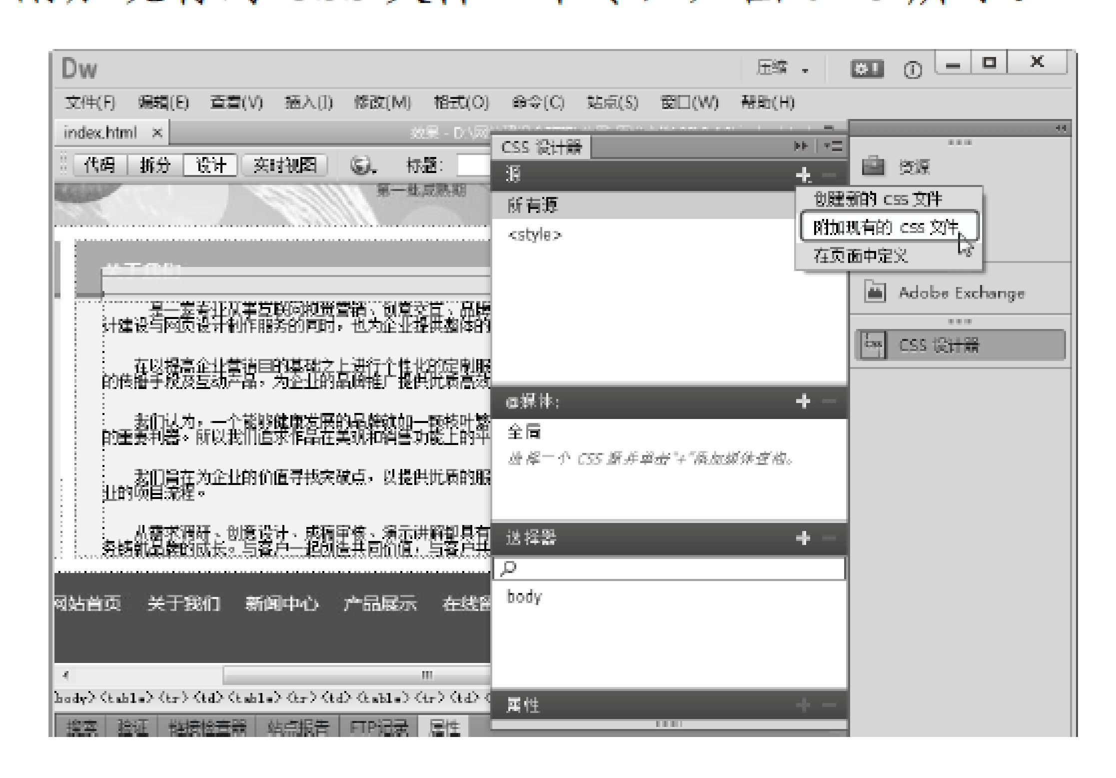


图 8-23　选择“附加现有的 CSS 文件”命令

步骤03 弹出“使用现有的 CSS 文件”对话框，在该对话框中单击“文件/URL”下拉列表框右侧的“浏览”按钮，如图 8-24 所示。

步骤04 弹出“选择样式表文件”对话框，在对话框中选择 images 文件夹中的 body.css 文件，如图 8-25 所示。



图 8-24 “使用现有的 CSS 文件”对话框



图 8-25 “选择样式表文件”对话框

步骤05 单击“确定”按钮，将文件添加到对话框中，在“添加为”选项中选择“链接”单选按钮，如图 8-26 所示。

步骤06 单击“确定”按钮，链接外部样式表，效果如图 8-27 所示。



图 8-26 添加文件

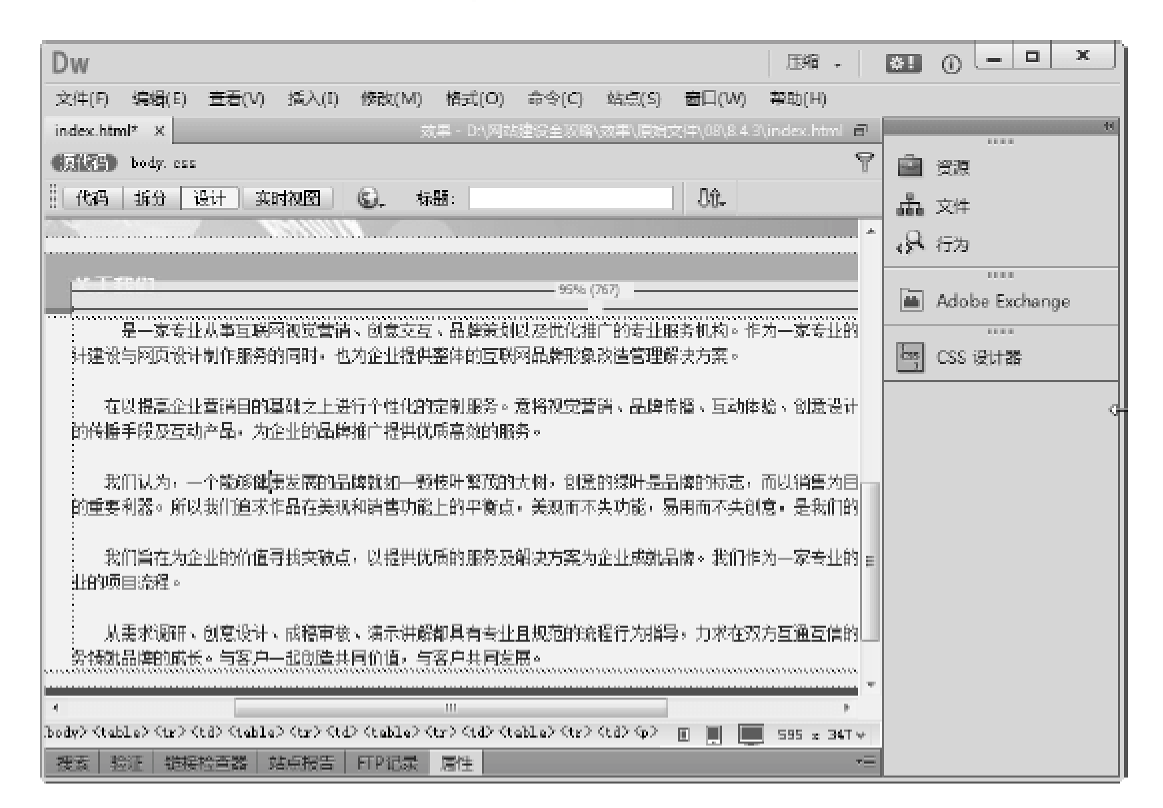


图 8-27 链接外部样式表

步骤07 保存网页，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 8-21 所示。

8.5 实战

使用 CSS 样式可以灵活并更好地控制页面外观，即从精确的布局定位到特定的字体和文本样式。下面通过实例介绍如何在网页中创建和应用 CSS 样式。

实战 1——应用 CSS 样式固定字体大小

利用 CSS 可以固定字体大小，使网页中的文本始终不随浏览器改变而发生变化，总是保持着原有的大小，应用 CSS 固定字体大小的效果如图 8-28 所示，具体的操作步骤如下。





图 8-28　应用 CSS 美化字体的效果

原始文件：原始文件/08/实战 1/index.html
最终文件：最终文件/08/实战 1/index1.html

步骤01 打开网页文档，如图 8-29 所示。



图 8-29　打开网页文档

步骤02 选中文档中的文本并单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中执行“CSS 样式”|“新建”命令，如图 8-30 所示。

步骤03 弹出“新建 CSS 规则”对话框，在对话框中的“选择器类型”中选择“类”，在“选择器名称”中输入名称，在“规则定义”中选择“仅限该文档”，如图 8-31 所示。

步骤04 单击“确定”按钮，弹出“.yangshi 的 CSS 规则定义”对话框，将 Font-family 设置为宋体，Font-size 设为 12px，Color 设置为#1297D2，Line-height 设置为 3em，如图 8-32 所示。



图 8-30 执行“新建”命令



图 8-31 “新建 CSS 规则”对话框

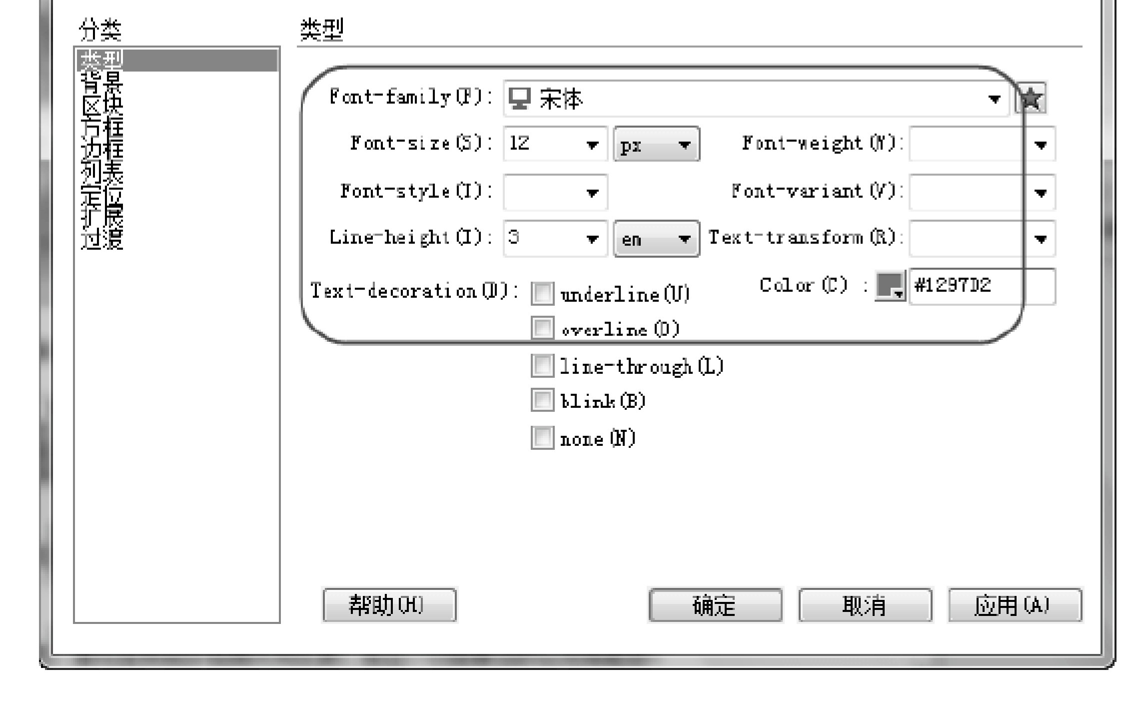


图 8-32 “.yangshi 的 CSS 规则定义”对话框

步骤05 单击“确定”按钮，新建 CSS 样式。选中要应用样式的文本，单击“属性”面板中“目标规则”右边的列表框，在弹出的列表框中选择样式，如图 8-33 所示。

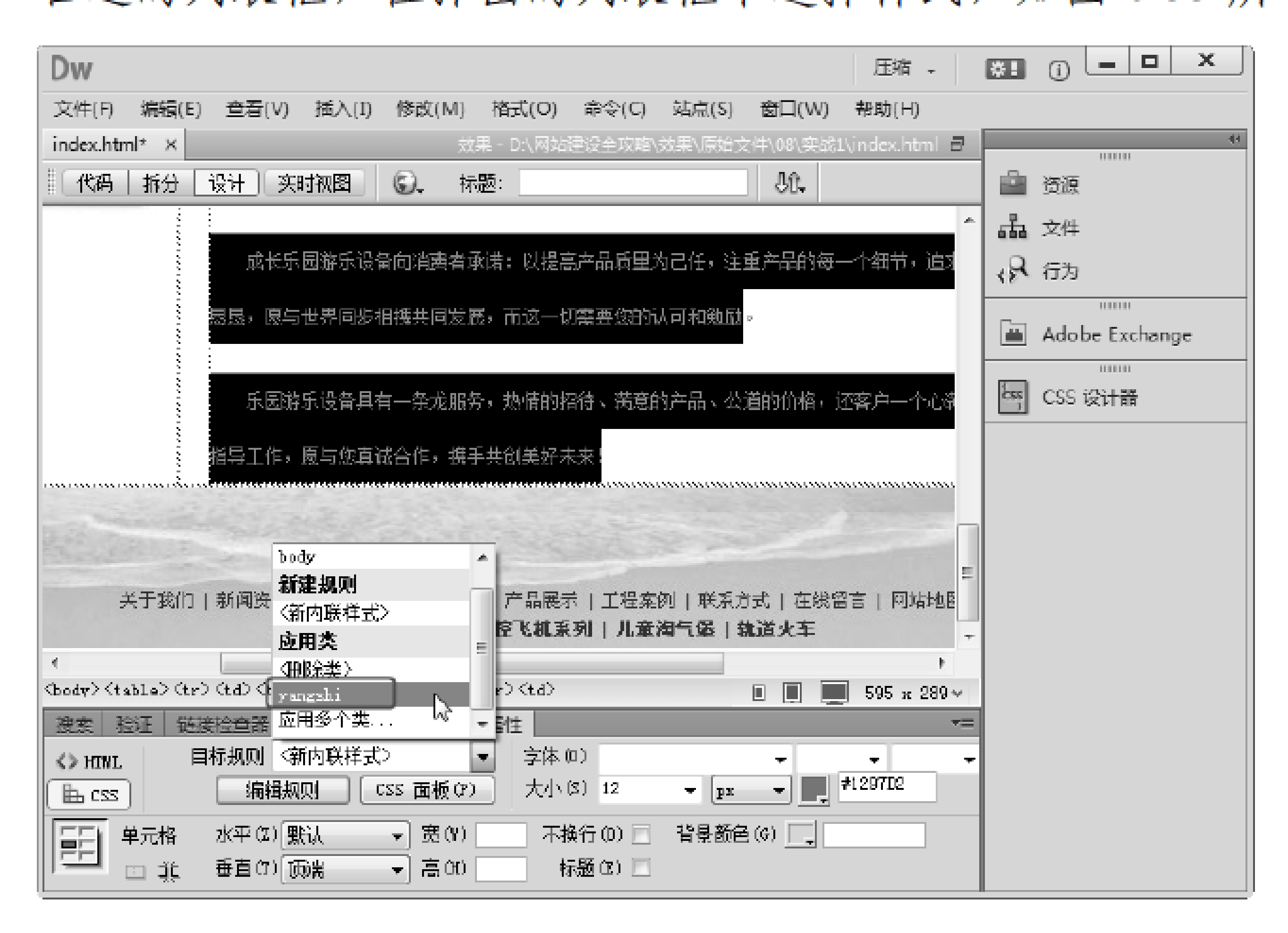


图 8-33 应用样式

步骤06 保存文档，按 F12 键在浏览器中预览，效果如图 8-28 所示。



实战 2——应用 CSS 样式制作阴影文字

使用 CSS 样式制作阴影文字，其效果如图 8-34 所示，具体的操作步骤如下。



图 8-34　CSS 样式制作阴影文字的效果

原始文件：原始文件/08/实战 2/index.html
最终文件：最终文件/08/实战 2/index1.html

步骤01 打开网页文档，将光标置于页面中，执行“插入”|“表格”命令，插入 1 行 1 列的表格，“表格宽度”设置为 40%，如图 8-35 所示。

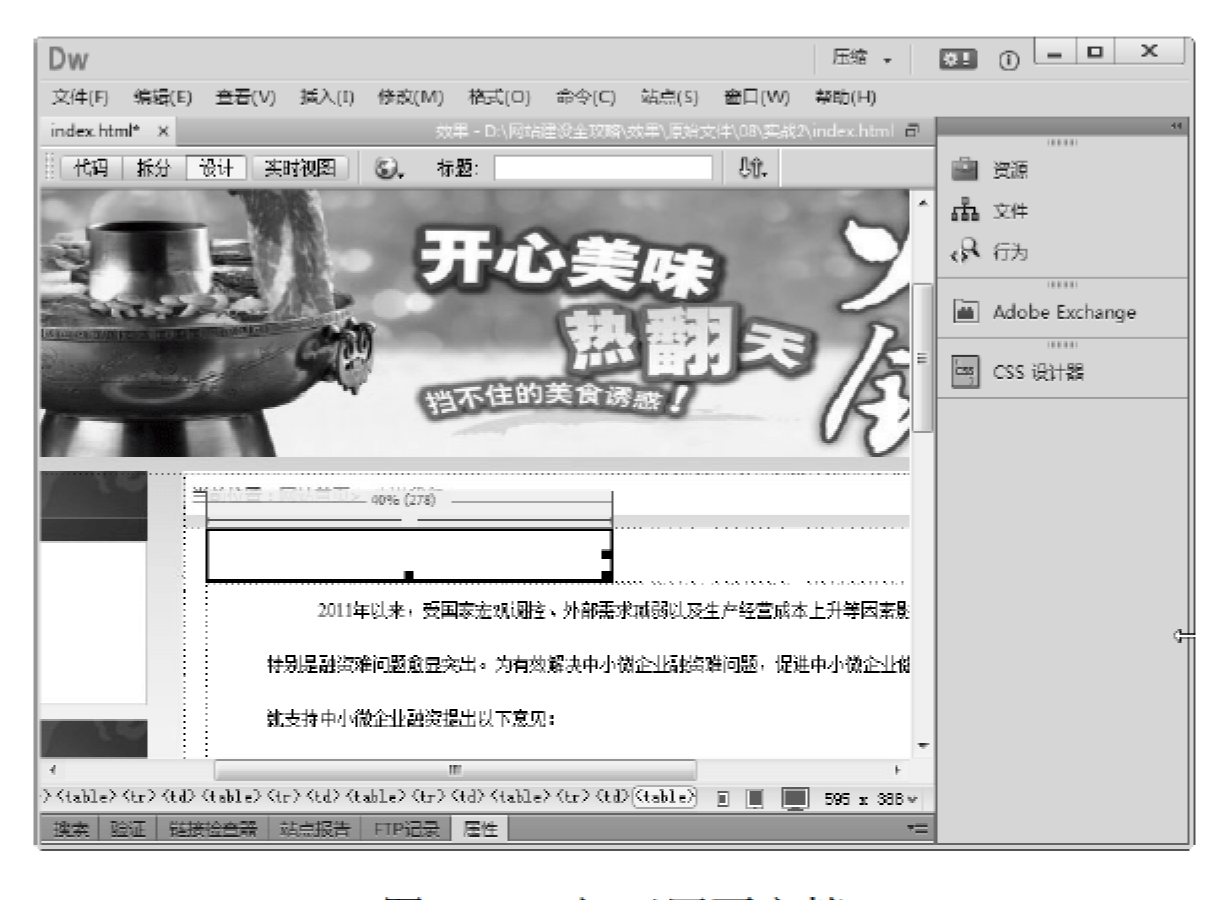


图 8-35　打开网页文档

步骤02 将光标置于表格内，输入文字，如图 8-36 所示。



图 8-36　输入文字

步骤03 选择表格并单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“CSS 样式”|“新建”命令，如图 8-37 所示。

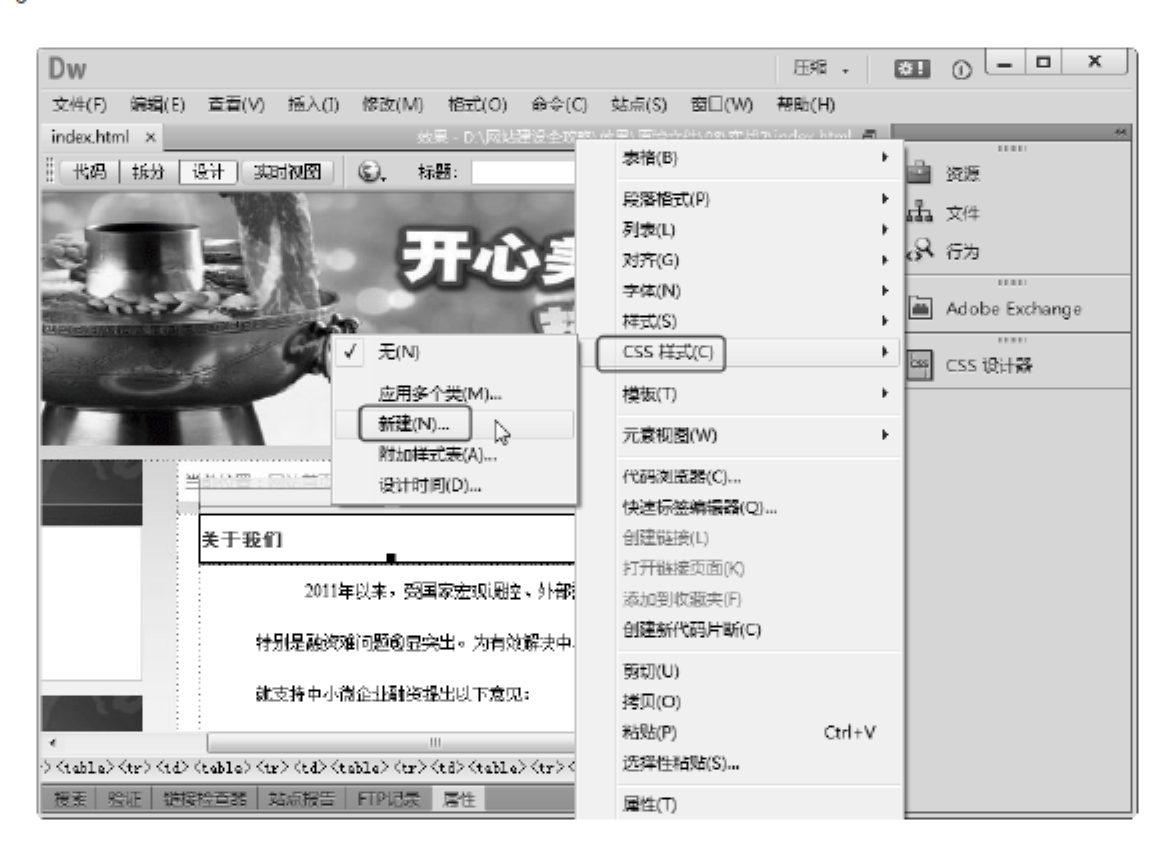


图 8-37　选择“新建”命令

步骤04 单击“确定”按钮，弹出“新建 CSS 规则”对话框，在“选择器名称”文本框中输入.yinying，在“选择器类型”中选择“类”，“规则定义”中选择“仅限该文档”，如图 8-38 所示。



图 8-38　“新建 CSS 规则”对话框



步骤05 单击“确定”按钮，弹出“.yinying 的 CSS 规则定义”对话框，选择“分类”中的“类型”选项，Font-family 设置为宋体，Font-size 设置为 24px，Font-weight 设置为 normal，color 设置为#900，如图 8-39 所示。

步骤06 单击“应用”按钮，选择“分类”中的“扩展”选项，在 Filter 中选择“Shadow(Color=？，Direction=？)”，如图 8-40 所示。

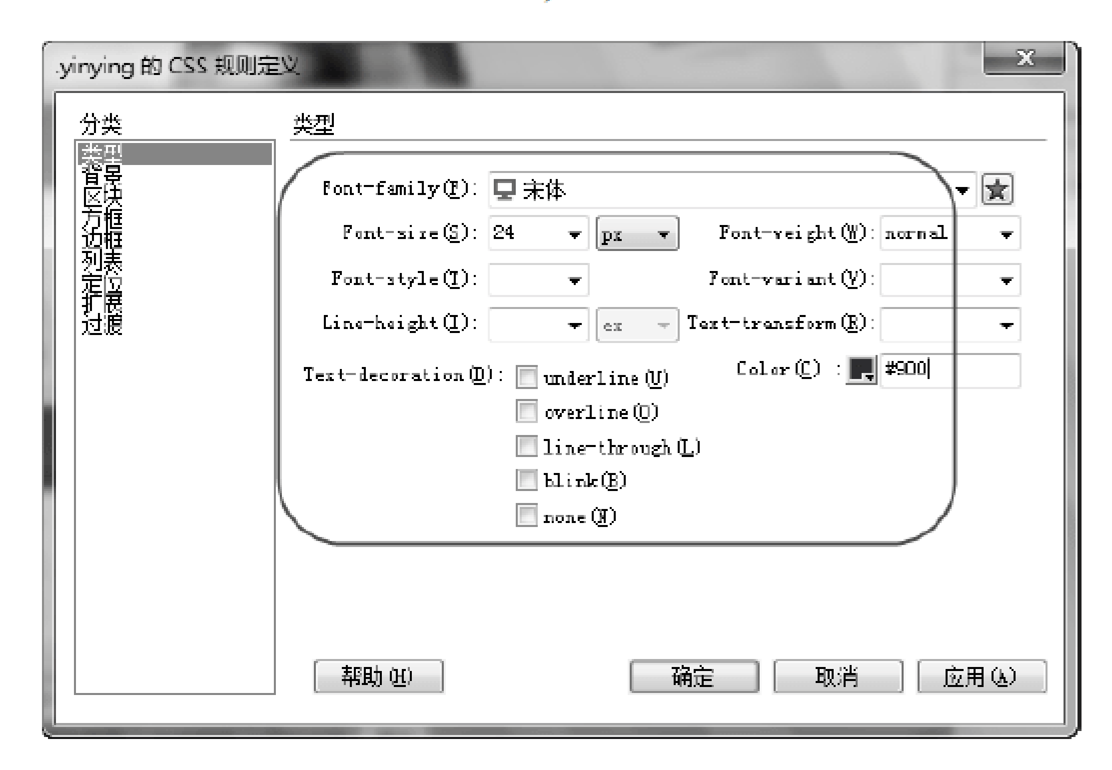


图 8-39　“.yinying 的 CSS 规则定义”对话框

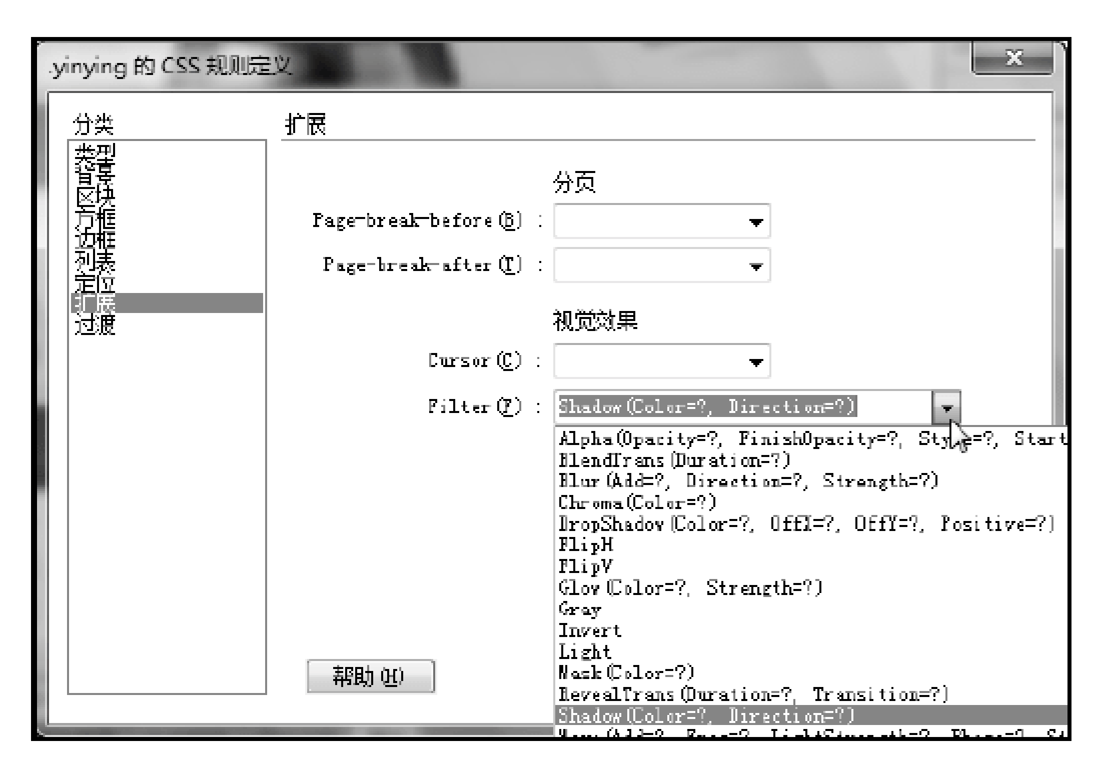


图 8-40　选择“Shadow”选项

步骤07 在 Filter 中设置“Shadow(Color=#000000, Direction=100)”，如图 8-41 所示。



图 8-41　设置阴影

步骤08 单击“确定”按钮，创建样式。选中文档中的表格，打开“属性”面板，在面板的 Class 中选择新建的样式，如图 8-42 所示。

步骤09 应用样式后，保存网页文档，按 F12 键在浏览器中预览阴影文字效果，如图 8-34 所示。



图 8-42　选择应用

第 9 章　用 CSS+DIV 灵活布局页面



本章导读

CSS 和 DIV 的结构被越来越多的人采纳，很多人都抛弃了表格而使用 CSS 来布局页面，它的好处很多，可以使结构简洁、定位更灵活，CSS 布局的最终目的是搭建完善的页面架构。通常在 XHTML 网站设计标准中，不再使用表格定位技术，而是采用 CSS+DIV 的方式实现各种定位。

- 初识 DIV
- 掌握 CSS 定位
- 掌握 CSS+DIV 布局的常用方法
- 掌握常见的布局类型
- 利用模板制作 CSS 布局网页

9.1　初识 DIV

在 CSS 布局的网页中，<Div>与<Span>都是常用的标记，利用这两个标记，加上 CSS 对其样式的控制，可以很方便地实现网页的布局。

9.1.1　DIV 概述

DIV 是 CSS 中的定位技术，在 Dreamweaver 中将其进行了可视化操作。文本、图像和表格等元素只能固定其位置，不能互相叠加在一起。使用 DIV 功能，可以将其放置在网页中的任何位置，还可以按顺序排放网页文档中的其他构成元素。层体现了网页技术从二维空间向三维空间的一种延伸。将 DIV 和行为综合使用，就可以不使用任何的 JavaScript 或 HTML 编码来创作出动画效果。

DIV 的功能主要有以下 3 个方面。

- 重叠排放网页中的元素：利用 DIV，可以实现不同的图像重叠排列，而且可以随意改变排列的顺序。
- 精确的定位：单击 DIV 上方的四边形控制手柄，将其拖动到指定位置，就可以改变层的位置。如果要精确定位 AP DIV 在页面中的位置，可以在 DIV 的属性面板中输入精确的数值坐标。如果将 DIV 的坐标值设置为负数，DIV 会在页面中消失。
- 显示和隐藏 AP DIV：AP DIV 的显示和隐藏可以在 AP DIV 面板中完成。当 AP DIV 面板

中的 AP DIV 名称前显示的是“闭合眼睛”的图标时，表示 AP DIV 被隐藏；当 AP DIV 面板中的 AP DIV 名称前显示的是“睁开眼睛”的图标时，表示 AP DIV 被显示。

9.1.2 CSS+DIV 布局的优势

掌握基于 CSS 的网页布局方式，是实现 Web 标准的基础。在主页制作时采用 CSS 技术，可以有效地对页面的布局、字体、颜色、背景和其他效果实现更加精确地控制。只要对相应的代码做一些简单的修改，就可以改变网页的外观和格式。采用 CSS 布局有以下优点。

- 大大缩减页面代码，提高页面浏览速度，缩减带宽成本。
- 结构清晰，容易被搜索引擎搜索到。
- 缩短改版时间，只要简单地修改几个 CSS 文件，就可以重新设计一个拥有成百上千页面的站点。
- 强大的字体控制和排版能力。
- CSS 非常容易编写，可以像写 html 代码一样轻松编写 CSS。
- 提高易用性，使用 CSS 可以结构化 HTML，如<p>标记只用来控制段落，heading 标记只用来控制标题，table 标记只用来表现格式化的数据等。
- 表现和内容相分离，将设计部分分离出来放在一个独立样式文件中。
- 更方便搜索引擎的搜索，使用只包含结构化内容的 HTML 代替嵌套的标记，搜索引擎将更有效地搜索到内容。
- table 布局灵活性不大，只能遵循 table、tr、td 的格式，而 DIV 可以有各种格式。
- 在 table 布局中，垃圾代码会很多，一些修饰的样式和布局的代码混合在一起，很不直观。而 DIV 更能体现样式和结构相分离，结构的重构性强。
- 在几乎所有的浏览器上都可以使用。
- 以前一些必须通过图片转换实现的功能，现在只要用 CSS 就可以轻松实现，从而更快地下载页面。
- 使页面的字体变得更漂亮，更容易编排，使页面真正赏心悦目。
- 可以轻松地控制页面的布局。
- 可以将许多网页的风格格式同时更新，不用再一页一页地更新了。可以将站点上所有的网页风格都使用一个 CSS 文件进行控制，只要修改这个 CSS 文件中相应的内容，那么整个站点的所有页面都会随之发生变动。

9.1.2 创建 DIV

可以将 DIV 理解为一个文档窗口内的又一个小窗口，像在普通窗口中的操作一样，在 DIV 中可以输入文字，也可以插入图像、动画影像、声音、表格等，对其进行编辑。创建 DIV 的具体操作步骤如下。

步骤01 新建空白文档，执行“插入”|“Div 标签”命令，如图 9-1 所示。



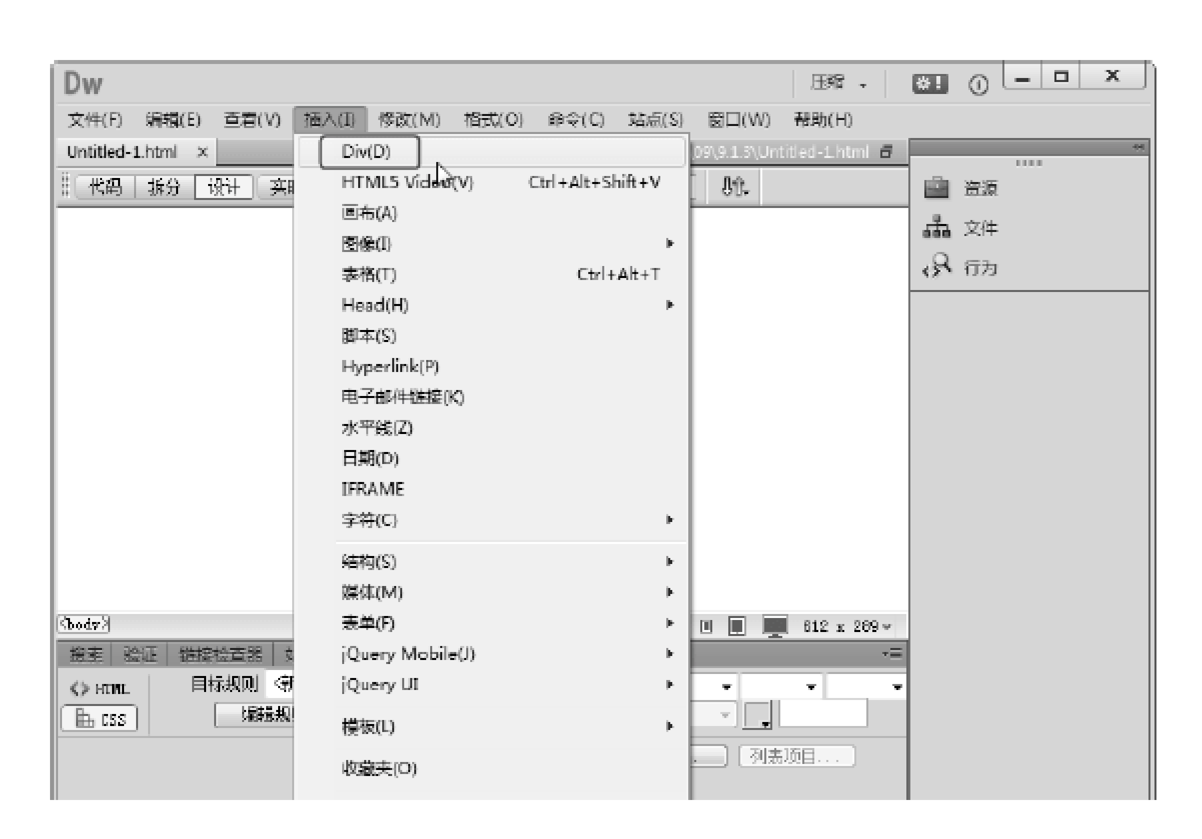


图 9-1　执行“Div 标签”命令

步骤02 弹出“插入 Div”对话框，如图 9-2 所示。

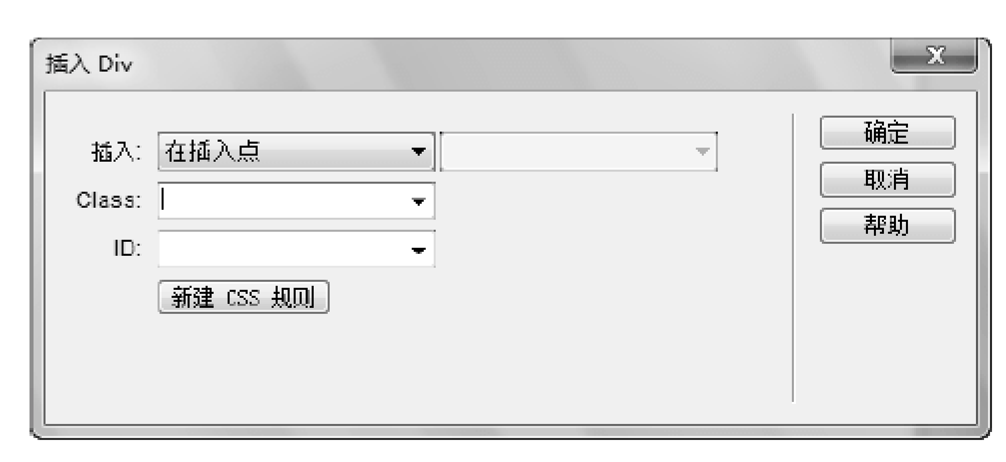


图 9-2　“插入 Div”对话框

步骤03 单击“确定”按钮，插入 Div 标签，如图 9-3 所示。

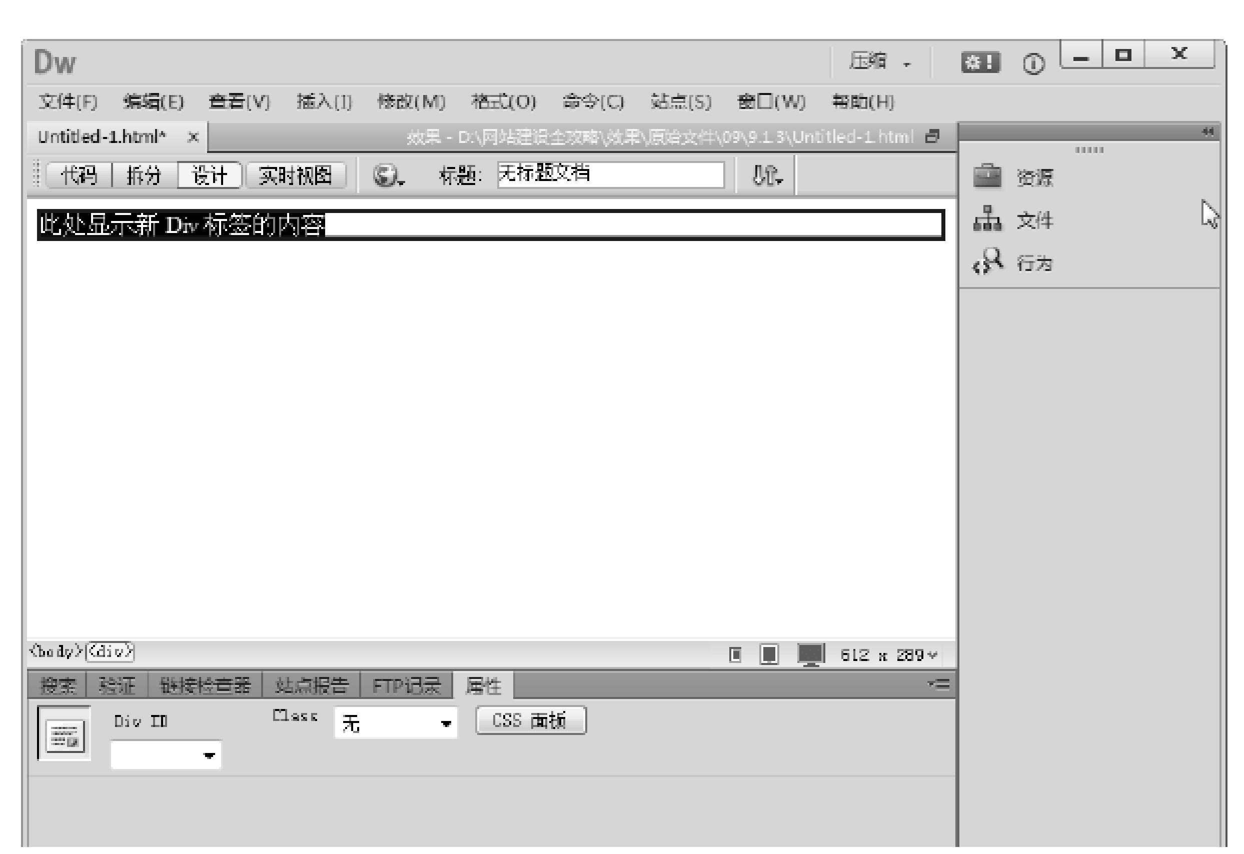


图 9-3　插入 Div 标签

9.2　CSS 定位

CSS 对元素的定位包括相对定位和绝对定位，同时还可以把相对定位和绝对定位结合起来，形成混合定位。

9.2.1 盒子模型

如果想熟练掌握 DIV 和 CSS 的布局方法，首先要对盒子模型有足够的了解。盒子模型是 CSS 布局网页时非常重要的概念，只有很好地掌握了盒子模型以及其中每个元素的使用方法，才能真正地布局网页中各个元素的位置。

所有页面中的元素都可以看作一个装了东西的盒子，盒子里面的内容到盒子的边框之间的距离即填充（padding），盒子本身有边框（border），而盒子边框外和其他盒子之间，还有边界（margin）。

一个盒子由 4 个独立部分组成，如图 9-4 所示。

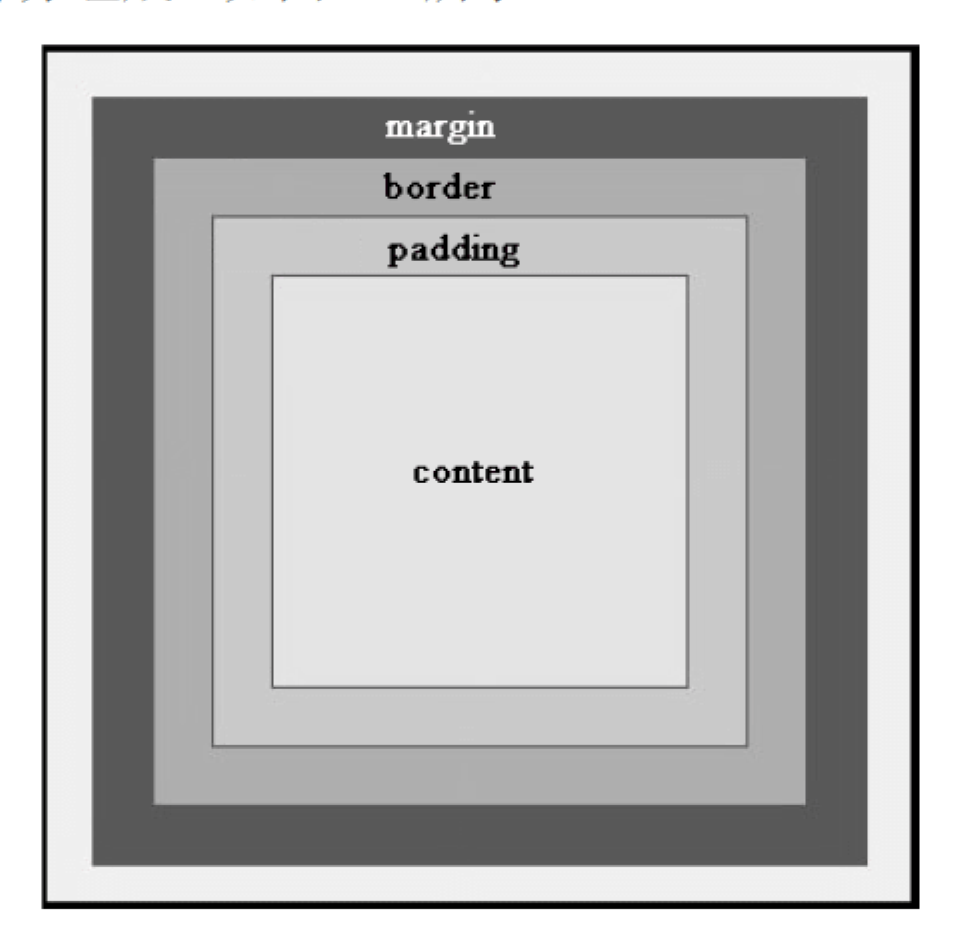


图 9-4　盒子模型图

最外面的是边界（margin）；第二部分是边框（border），边框可以有不同的样式；第三部分是填充（padding），填充用来定义内容区域与边框（border）之间的空白；第四部分是内容区域。

填充、边框和边界都分为“上、右、下、左”4 个方向，既可以分别定义，也可以统一定义。当使用 CSS 定义盒子的 width 和 height 时，定义的并不是内容区域、填充、边框和边界所占的总区域，实际上定义的是内容区域 content 的 width 和 height。为了计算盒子所占的实际区域，必须加上 padding、border 和 margin。

实际宽度=左边界+左边框+左填充+内容宽度（width）+右填充+右边框+右边界

实际高度=上边界+上边框+上填充+内容高度（height）+下填充+下边框+下边界

9.2.2 元素的定位

CSS 对元素的定位包括相对定位和绝对定位，同时，还可以把相对定位和绝对定位结合起来，形成混合定位。

1. position 属性

position 的原意为位置、状态、安置。在 CSS 布局中，position 属性非常重要，很多特殊容器的定位必须用 position 来完成。position 属性有 4 个值，分别是 static、absolute、fixed 和 relative。

position 定位允许用户精确定义元素框出现的相对位置，可以相对于它通常出现的位置、相



对于其上级元素、相对于另一个元素或者相对于浏览器视窗本身。每个显示元素都可以用定位的方法来描述，而其位置由此元素的包含块来决定。

语法：

```
Position: static | absolute | fixed | relative
```

static 表示默认值，无特殊定位，对象遵循 HTML 定位规则；absolute 表示采用绝对定位，需要同时使用 left、right、top 和 bottom 等属性进行绝对定位。而其层叠通过 z-index 属性定义，此时对象不具有边距，但仍有填充和边框；fixed 可以使对象固定在一个位置，即使有滚动条也不会改变其位置。relative 表示采用相对定位，对象不可层叠，但将依据 left、right、top 和 bottom 等属性设置在页面中的偏移位置。

当容器的 position 属性值为 fixed 时，这个容器即被固定定位了。固定定位和绝对定位非常类似，不过被定位的容器不会随着滚动条的拖动而变化位置。在视野中，固定定位的容器的位置是不会改变的。下面举例讲述固定定位的使用，其代码如下所示。

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3. org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta   http-equiv="Content-Type"   content="text/html;   charset=gb2312"
/><title>CSS 固定定位</title>
<style type="text/css">
*{margin: 0px;
  padding:0px;}
#all{
width:500px;
    height:550px;
    background-color:#ccc0cc;}
#fixed{
width:150px;
    height:80px;
    border:15px outset #f0ff00;
    background-color:#9c9000;
    position:fixed;
    top:20px;
    left:10px;}
#a{
width:250px;
   height:300px;
   margin-left:20px;
   background-color:#ee00ee;
   border:2px outset #000000;}
</style>
</head>
<body>
<div id="all">
   <div id="fixed">固定的容器</div>
   <div id="a">无定位的 div 容器</div>
```




```
</div>
</body>
</html>
```

在本例中给外部 DIV 设置了# ccc0cc 背景色，给内部无定位的 DIV 设置了#ee00ee 背景色，而给固定定位的 DIV 容器设置了#9c9000 背景色，并设置了 outset 类型的边框。在浏览器中浏览效果如图 9-5 和图 9-6 所示。



图 9-5　固定定位效果

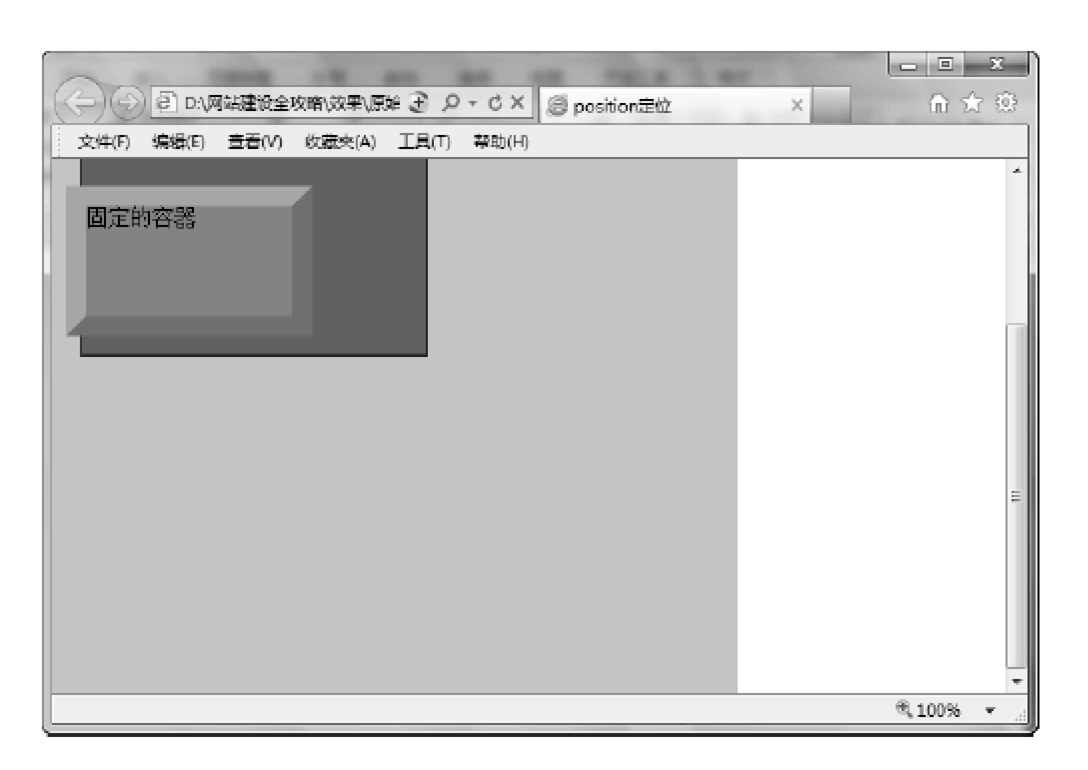


图 9-6　拖动浏览器后的效果

2．float 属性

应用 Web 标准创建网页以后，float 浮动属性是元素定位中非常重要的属性，经常通过对 Div 元素应用 float 浮动进行定位，不但对整个版式进行规划，还可以对一些基本元素如导航等进行排列。

语法：

```
float:none|left|right
```

CSS 允许任何元素 float 浮动，不论是图像、段落，还是列表。无论先前元素是什么状态，浮动后都成为块级元素。浮动元素的宽度默认为 auto。

float 属性不是你所想象的那么简单，不是通过这一篇文字的说明，就能让你完全搞明白它的工作原理，需要在实践中不断总结经验。下面通过例子，来说明它的工作情况。

如果 float 取值为 none 或没有设置 float 时，不会发生任何浮动，块元素独占一行，紧随其后的块元素将在新行中显示。其代码如下所示，在浏览器中的效果如图 9-7 所示，可以看到由于没有设置 DIV 的 float 属性，因此每个 DIV 都单独占一行，两个 DIV 分两行显示。

```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312" />
 <title>没有设置 float 时</title>
 <style type="text/css">
  #content a {
width:250px;
height:100px;
border:2px solid #000f00;
margin:15px;
```



```
background:#0ccc00;
}
  #content_b {
width:250px;
height:100px;
border:2px solid #000f00;
margin:15px;
background:#ff0000;
}
</style>
</head>
<body>
  <div id="content a">这是第一个 DIV</div>
  <div id="content b">这是第二个 DIV</div>
</body>
</html>
```

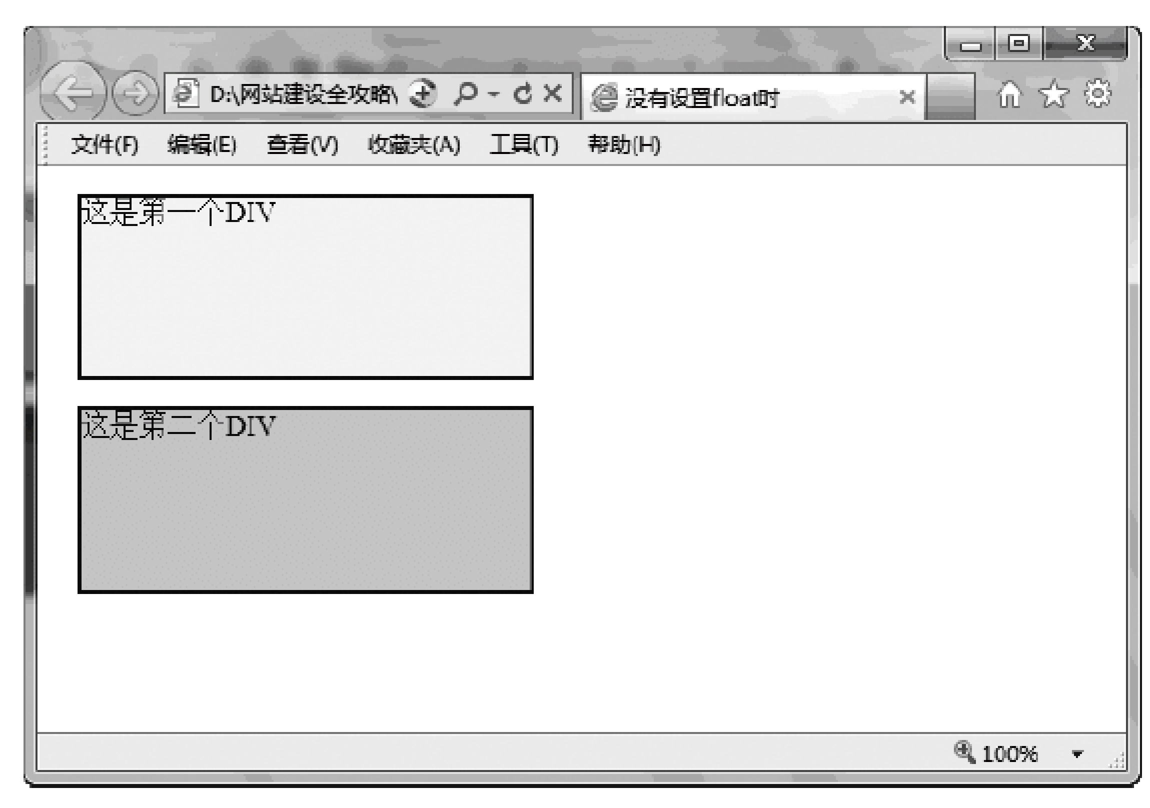


图 9-7　没有设置 float

下面修改一下代码，使用 float:left 对 content_a 应用向左的浮动，而 content_b 不应用任何浮动。其代码如下所示，在浏览器中的浏览效果如图 9-8 所示，可以看到对 content_a 应用向左的浮动后，content_a 向左浮动，content_b 在水平方向紧跟在它的后面，两个 DIV 占一行，在一行中并列显示。

```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312" />
 <title>一个设置为左浮动，一个不设置浮动</title>
 <style type="text/css">
#content a {
width:250px;
height:100px;
float:left;
border:2px solid #000f00;
margin:15px;
background:#0ccc00;}
#content_b {
width:250px;
```

```
    height:100px;
    border:2px solid #000f00;
    margin:15px;
    background:#ff0000;
    }
    </style>
    </head>
    <body>
    <div id="content_a">这是第一个 DIV 向左浮动</div>
    <div id="content_b">这是第二个 DIV 不应用浮动</div>
    </body>
    </html>
```

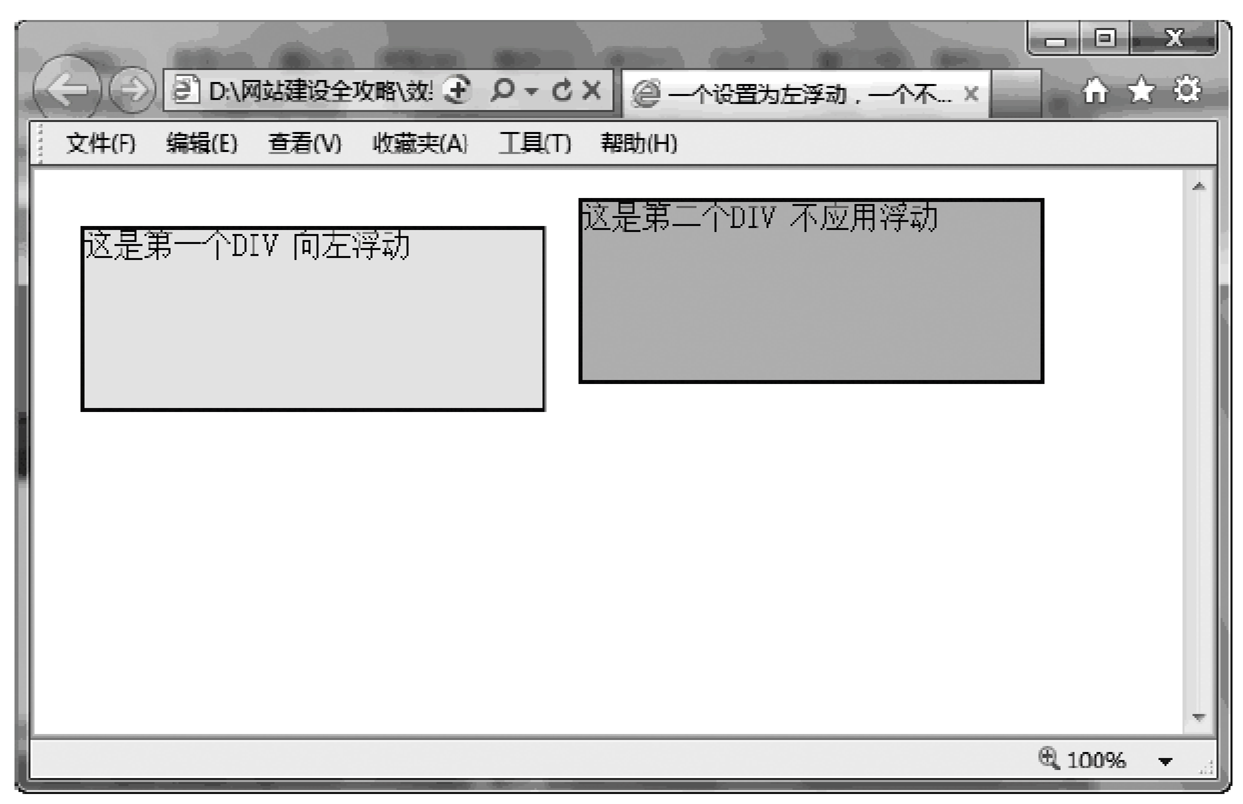


图 9-8　两个 DIV 并列显示

9.3　CSS+DIV 布局的常用方法

无论使用表格还是 CSS，网页布局都是把大块的内容放进网页的不同区域里面。有了 CSS，最常用来组织内容的元素就是<div>标签。CSS 排版是一种很新的排版理念，首先要将页面使用<div>整体划分几个板块，然后对各个板块进行 CSS 定位，最后在各个板块中添加相应的内容。

9.3.1　使用 DIV 对页面整体规划

在利用 CSS 布局页面时，首先要有一个整体的规划，包括整个页面分成哪些模块，各个模块之间的父子关系等。以最简单的框架为例，页面由横幅广告（banner）、主体内容（content）、菜单导航（links）和脚注（footer）几个部分组成，各个部分分别用自己的 id 来标识，如图 9-9 所示。



图 9-9　页面内容框架

其页面中的 HTML 框架代码如下所示。

```
<div id="container">container
  <div id="banner">banner</div>
    <div id="content">content</div>
    <div id="links">links</div>
    <div id="footer">footer</div>
</div>
```

实例中每个板块都是一个<div>，这里直接使用 CSS 中的 id 来表示各个板块，页面的所有 DIV 块都属于 container，一般的 DIV 排版都会在最外面加上这个父 DIV，便于对页面的整体进行调整。对于每个 DIV 块，还可以再加入各种元素或行内元素。

9.3.2　使用 CSS 定位

整理好页面的框架后，就可以利用 CSS 对各个板块进行定位，实现对页面的整体规划，然后再往各个板块中添加内容。

下面首先对 body 标记与 container 父块进行设置，其 CSS 代码如下所示。

```
body {
    margin:15px;
    text-align:center;
}
#container{
    width:1000px;
    border:1px solid #000000;
    padding:10px;
}
```

上面代码设置了页面的边界和页面文本的对齐方式，以及父块的宽度为 1000px。下面来设置 banner 板块，其 CSS 代码如下所示。

```
#banner{
    margin-bottom:5px;
    padding:20px;
    background-color:#aaaa0f;
```

```
        border:1px solid #000000;
        text-align:center;
    }
```

这里设置了 banner 板块的边界、填充和背景颜色等。

下面利用 float 方法将 content 移动到左侧，links 移动到页面右侧，这里分别设置了这两个板块的宽度和高度，读者可以根据需要调整。代码如下所示。

```
    #content{
        float:left;
        width:670px;
        height:300px;
        background-color:#ca0a0f;
        border:1px solid #000000;
        text-align:center;
    }
    #links{
        float:right;
        width:300px;
        height:300px;
        background-color:yellow;
        border:1px solid #000000;
        text-align:center;
    }
```

由于 content 和 links 对象都设置了浮动属性，因此 footer 需要设置 clear 属性，使其不受浮动的影响，代码如下所示。

```
    #footer{
        clear:both;    /* 不受 float 影响 */
        padding:10px;
        border:1px solid #000000;
        background-color:green;
        text-align:center;
    }
```

这样页面的整体框架便搭建好了，如图 9-10 所示。需要指出的是，content 块中不能放宽度太长的元素，如很长的图片或不折行的英文等，否则 links 将再次被挤到 content 下方。

后期维护时，如果希望 content 的位置与 links 对调，仅仅只需将 content 和 links 属性中的 left 和 right 改变。这是传统的排版方式所不可能实现的，也正是 CSS 排版的魅力之一。

另外，如果 links 的内容比 content 的长，在 IE 浏览器上 footer 就会贴在 content 下方而与 links 出现重合。



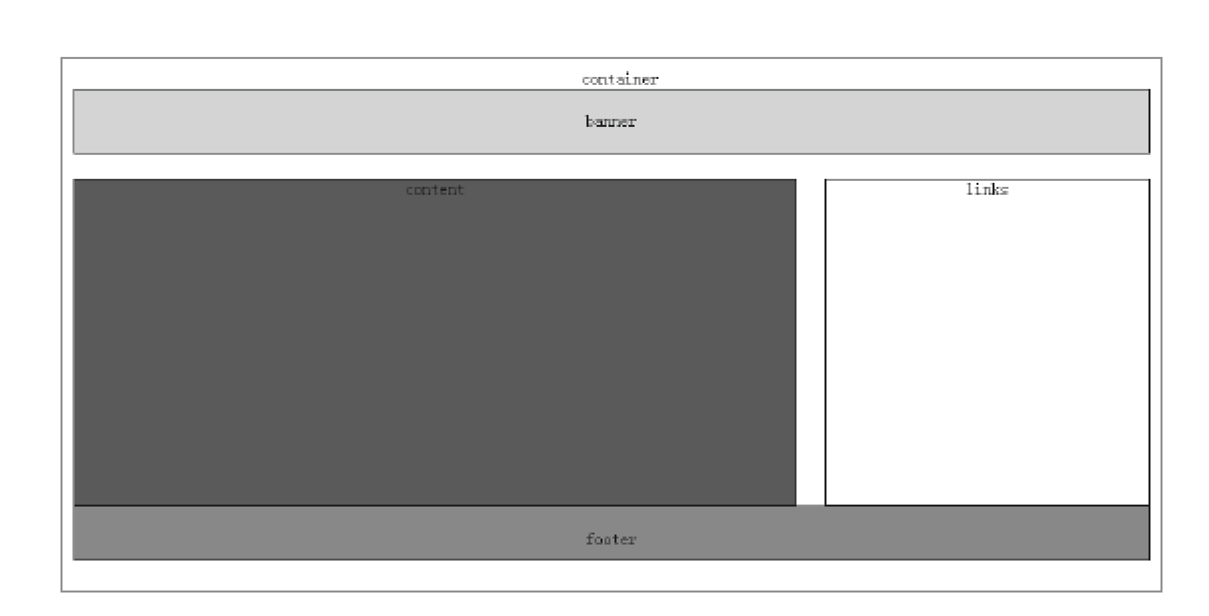


图 9-10　搭建好的页面布局

9.3.3　设计各块的位置

当页面的内容已经确定后，则需要根据内容本身考虑整体的页面布局类型，例如是单栏、双栏还是三栏等，这里采用的布局如图 9-11 所示。

由图 9-11 可以看出，在页面外部有一个整体的框架 container，banner 位于页面整体框架中的最上方，content 与 links 位于页面的中部，其中 content 占据着页面的绝大部分。最下面是页面的脚注 footer。

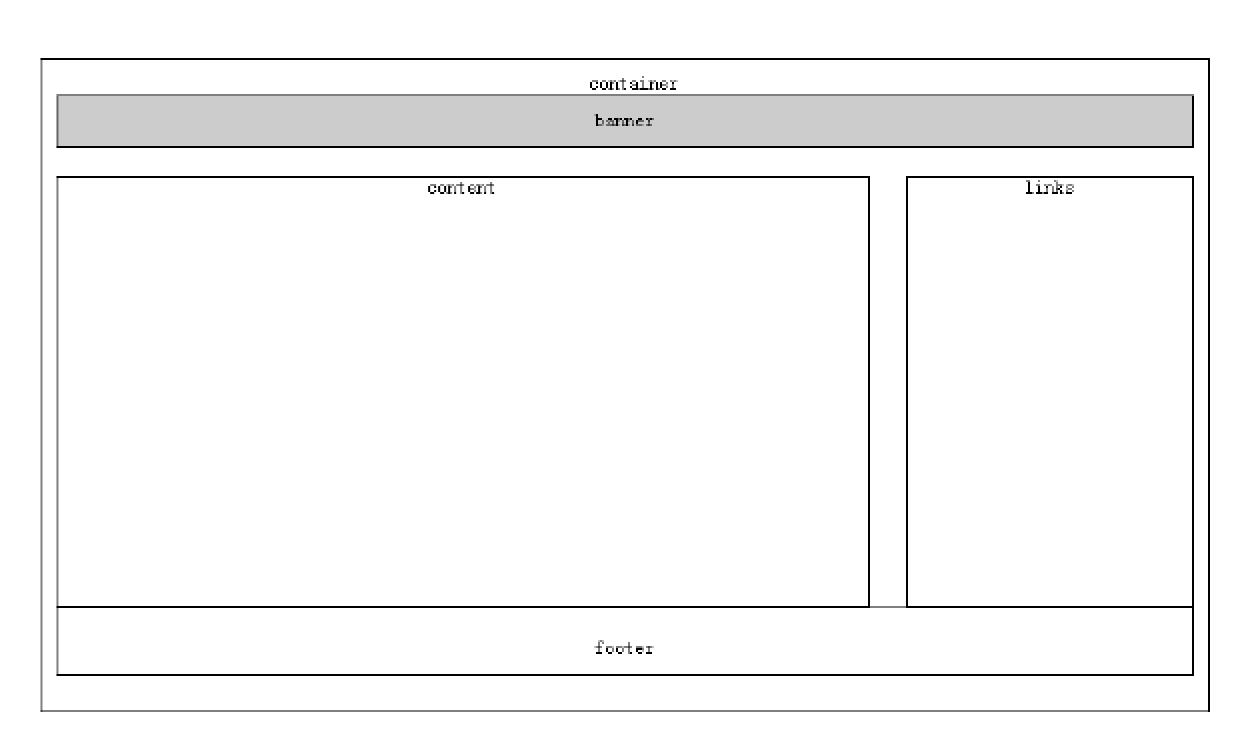


图 9-11　简单的页面框架

9.4　常见的布局类型

以前常用表格来布局，而现在一些比较知名的网页设计全部采用的 DIV+CSS 来排版布局。DIV+CSS 的好处可以使 HTML 代码更整齐，更容易使人理解，而且在浏览时的速度也比传统的布局方式快，最重要的是它的可控性要比表格强得多。下面介绍常见的布局类型。

9.4.1　使用 CSS 定位单行单列固定宽度

单行单列固定宽度也就是 1 列固定宽度布局，它是所有布局的基础，也是最简单的布局形式。一列固定宽度中，宽度的属性值是固定像素。下面举例说明单行单列固定宽度的布局方法，具体



步骤如下。

步骤01 在HTML文档的<head>与</head>之间相应的位置输入定义的CSS样式代码，如下所示。

```
<style>
#Layer{
    background-color:#00cc33;
    border:3px solid #ff3399;
    width:500px;
    height:350px;
}
</style>
```

★ 提示 ★

使用 background-color:#00cc33 将 DIV 设置为绿色背景，并使用 border:3px solid #ff3399 将 DIV 设置了粉红色的 3px 宽度的边框，使用 width:500px 设置宽度为 500 像素固定宽度，使用 height:350px 设置高度为 350 像素。

步骤02 在 HTML 文档的<body>与<body>之间的正文中输入以下代码，给 DIV 使用了 layer 作为 id 名称。

```
<div id="Layer">1 列固定宽度</div>
```

步骤03 在浏览器中浏览，由于是固定宽度，无论怎样改变浏览器窗口大小，DIV 的宽度都不会改变，如图 9-12 和图 9-13 所示。



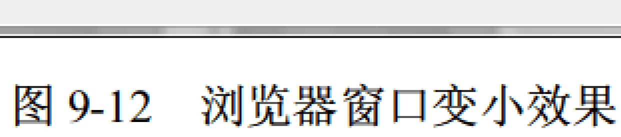


图 9-12　浏览器窗口变小效果



图 9-13　浏览器窗口变大效果

★ 提示 ★

页面居中是常用的网页设计表现形式之一，传统的表格式布局中，用 align="center"属性来实现表格居中显示。DIV 本身也支持 align="center"属性，同样可以实现居中，但是 Web 标准化时代，这个不是我们想要的结果。因为不能实现表现与内容的分离。



9.4.2　一列自适应

自适应布局是在网页设计中常见的一种布局形式，自适应的布局能够根据浏览器窗口的大小，自动改变其宽度或高度值，是一种非常灵活的布局形式，良好的自适应布局网站对不同分辨率的显示器都能提供最好的显示效果。自适应布局需要将宽度由固定值改为百分比。下面是一列自适应布局的 CSS 代码。

```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=gb2312"/>
<title>1 列自适应</title>
<style>
#Layer{
    background-color:#00cc33;
    border:3px solid #ff3399;
    width:60%;
    height:60%;
}
</style>
</head>
<body>
<div id="Layer">1 列自适应</div>
</body>
</html>
```

这里将宽度和高度值都设置为 60%，从浏览效果中可以看到，DIV 的宽度已经变为了浏览器宽度的 60%的值，当扩大或缩小浏览器窗口时，其宽度和高度还将维持在与浏览器当前宽度比例的 60%，如图 9-14 和图 9-15 所示。



图 9-14　窗口变小

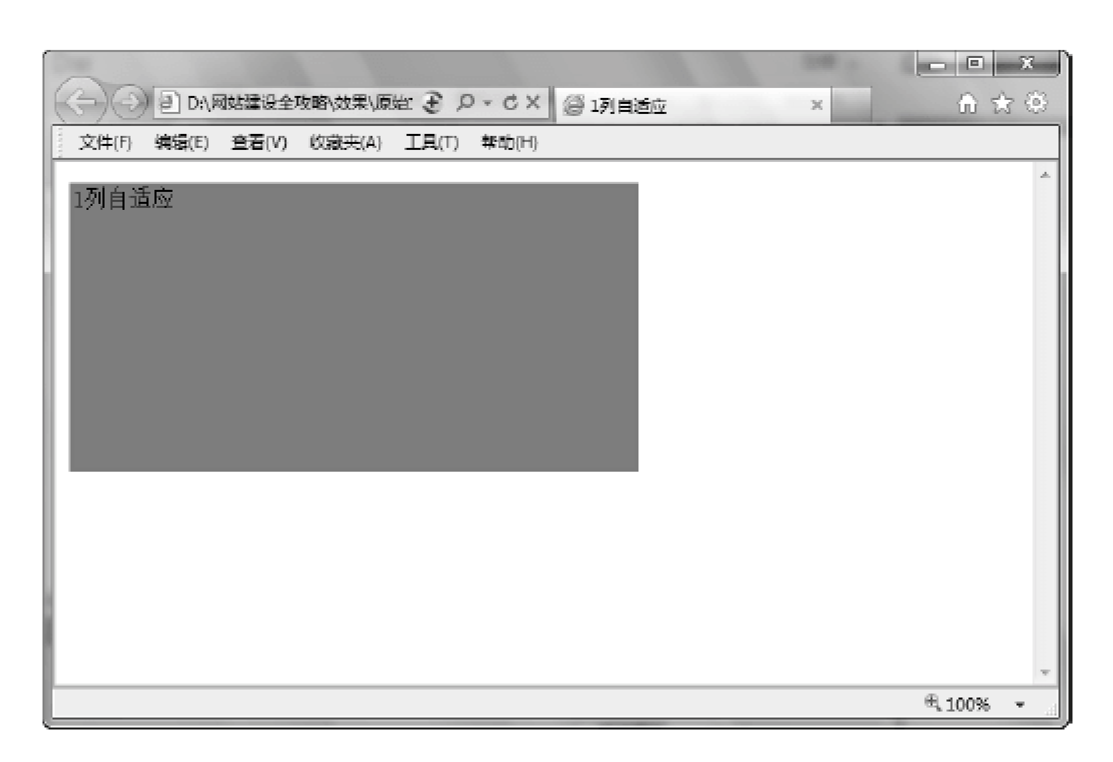


图 9-15　窗口变大

9.4.3　两列固定宽度

有了一列固定宽度作为基础，两列固定宽度就非常简单，我们知道 DIV 用于对某一个区域的标识，而两列的布局，自然需要用到两个 DIV。

两列固定宽度非常简单，两列的布局需要用到两个 DIV，分别把两个 DIV 的 id 设置为 left

与 right，表示两个 DIV 的名称。首先为它们设置宽度，然后让两个 DIV 在水平线中并排显示，从而形成两列式布局，具体步骤如下。

步骤01 在 HTML 文档的<head>与</head>之间相应的位置输入定义的 CSS 样式代码，如下所示。

```
<style>
#left{
    background-color:#00cc33;
    border:1px solid #ff3399;
    width:250px;
    height:250px;
    float:left;
    }
#right{
    background-color:#ffcc33;
    border:1px solid #ff3399;
    width:250px;
    height:250px;
    float:left;
}
</style>
```

★ 提示 ★

left 与 right 两个 DIV 的代码与前面类似，两个 DIV 使用相同宽度实现两列式布局。float 属性是 CSS 布局中非常重要的属性，用于控制对象的浮动布局方式，大部分 DIV 布局基本上都通过 float 的控制来实现的。float 使用 none 值时表示对象不浮动，而使用 left 时，对象将向左浮动，例如本例中的 DIV 使用了 float:left;之后，DIV 对象将向左浮动。

步骤02 然后在 HTML 文档的<body>与<body>之间的正文中输入以下代码，给 DIV 使用 left 和 right 作为 id 名称。

```
<div id="left">左列</div>
<div id="right">右列</div>
```

步骤03 在使用了简单的 float 属性之后，两列固定宽度能够完整地显示出来。在浏览器中浏览，如图 9-16 所示就是两列固定宽度布局。



图 9-16　两列固定宽度布局



9.4.4　两列宽度自适应

下面使用两列宽度自适应性，来实现左右栏宽度能够做到自动适应，设置自适应主要通过宽度的百分比值设置。CSS 代码修改如下。

```
<style>
#left{
    background-color:#00cc33;
    border:1px solid #ff3399;
    width:60%;
    height:250px;
    float:left;
    }
#right{
    background-color:#ffcc33;
    border:1px solid #ff3399;
    width:30%;
    height:250px;
    float:left;
}
</style>
```

这里主要修改了左栏宽度为 60%，右栏宽度为 30%。在浏览器中浏览效果如图 9-17 和图 9-18 所示，无论怎样改变浏览器窗口大小，左右两栏的宽度与浏览器窗口的百分比都不改变。



图 9-17　浏览器窗口变小效果

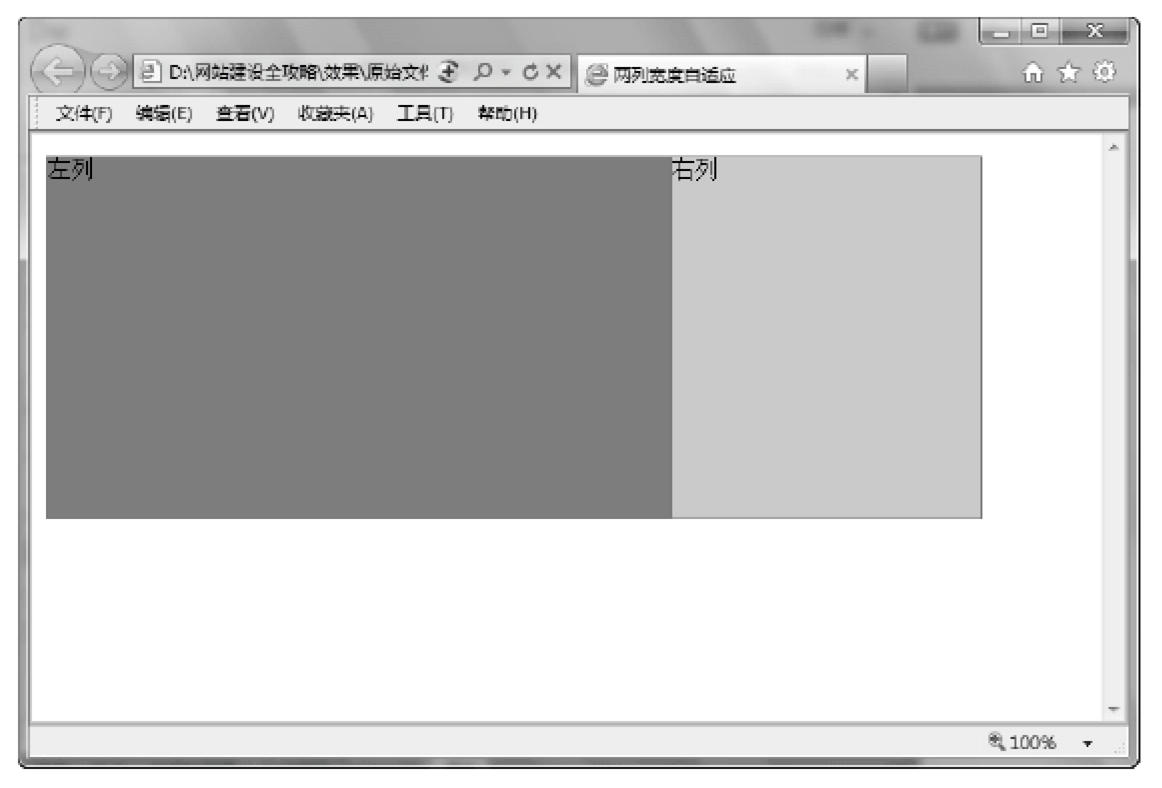


图 9-18　浏览器窗口变大效果

9.4.5　三列浮动中间宽度自适应

使用浮动定位方式，从一列到多列的固定宽度和自适应，基本上可以简单完成，包括三列的固定宽度。而在这里给我们提出了一个新的要求，希望有一个三列式布局，其中左栏要求固定宽度并居左显示，右栏要求固定宽度并居右显示，而中间栏需要在左栏和右栏的中间，根据左右栏的间距变化自动适应。

在开始这样的三列布局之前，有必要了解一个新的定位方式——绝对定位。前面的浮动定位方式主要由浏览器根据对象的内容自动进行浮动方向的调整，但是这种方式不能满足定位需求时，

就需要新的方法来实现。CSS 提供的除浮动定位之外的另一种定位方式就是绝对定位，绝对定位使用 position 属性来实现。

下面讲述三列浮动中间宽度自适应布局的创建，具体操作步骤如下。

步骤01 在 HTML 文档的<head>与</head>之间相应的位置输入定义的CSS样式代码，如下所示。

```
<style>
body{
    margin:0px;
}
#left{
    background-color:#00cc00;
    border:2px solid #333333;
    width:100px;
    height:250px;
    position:absolute;
    top:0px;
    left:0px;
}
#center{
    background-color:#ccffcc;
    border:2px solid #333333;
    height:250px;
    margin-left:100px;
    margin-right:100px;
}
#right{
    background-color:#00cc00;
    border:2px solid #333333;
    width:100px;
    height:250px;
    position:absolute;
    right:0px;
    top:0px;
}
</style>
```

步骤02 在 HTML 文档的<body>与<body>之间的正文中输入以下代码，给 DIV 使用 left、right 和 center 作为 id 名称。

```
<div id="left">左列</div>
<div id="center">中间列</div>
<div id="right">右列</div>
```

步骤03 在浏览器中浏览，其效果如图 9-19 和图 9-20 所示。



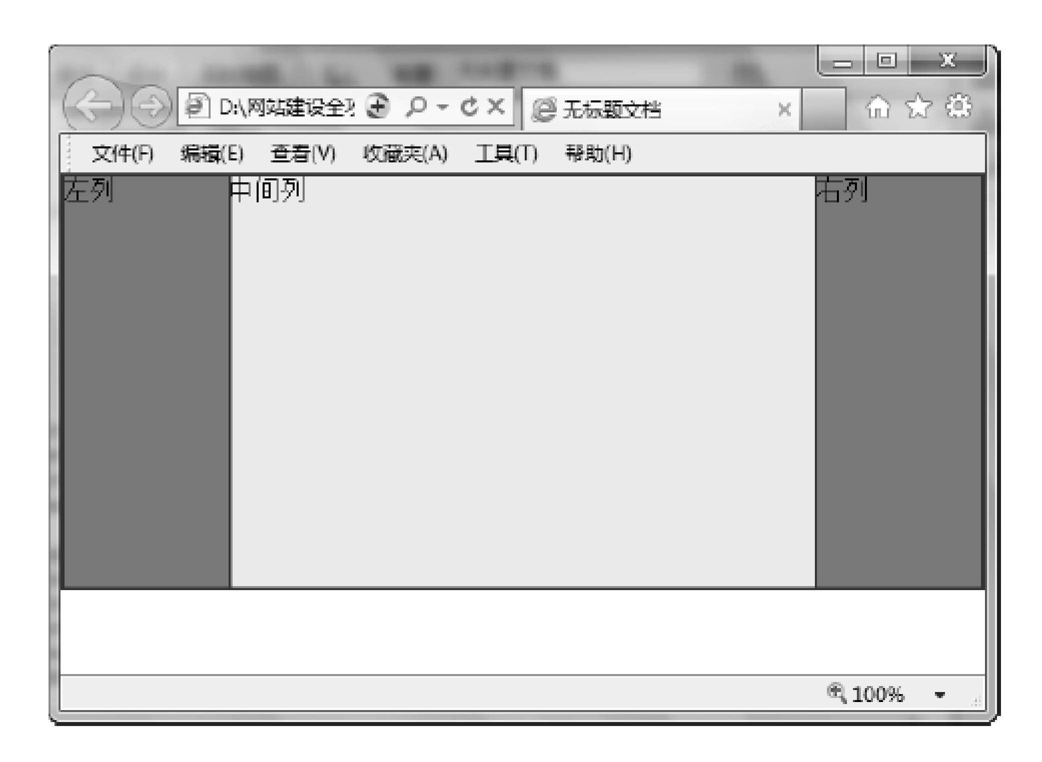


图 9-19　中间宽度自适应



图 9-20　中间宽度自适应

如图 9-21 所示的网页采用三列浮动中间宽度自适应布局。

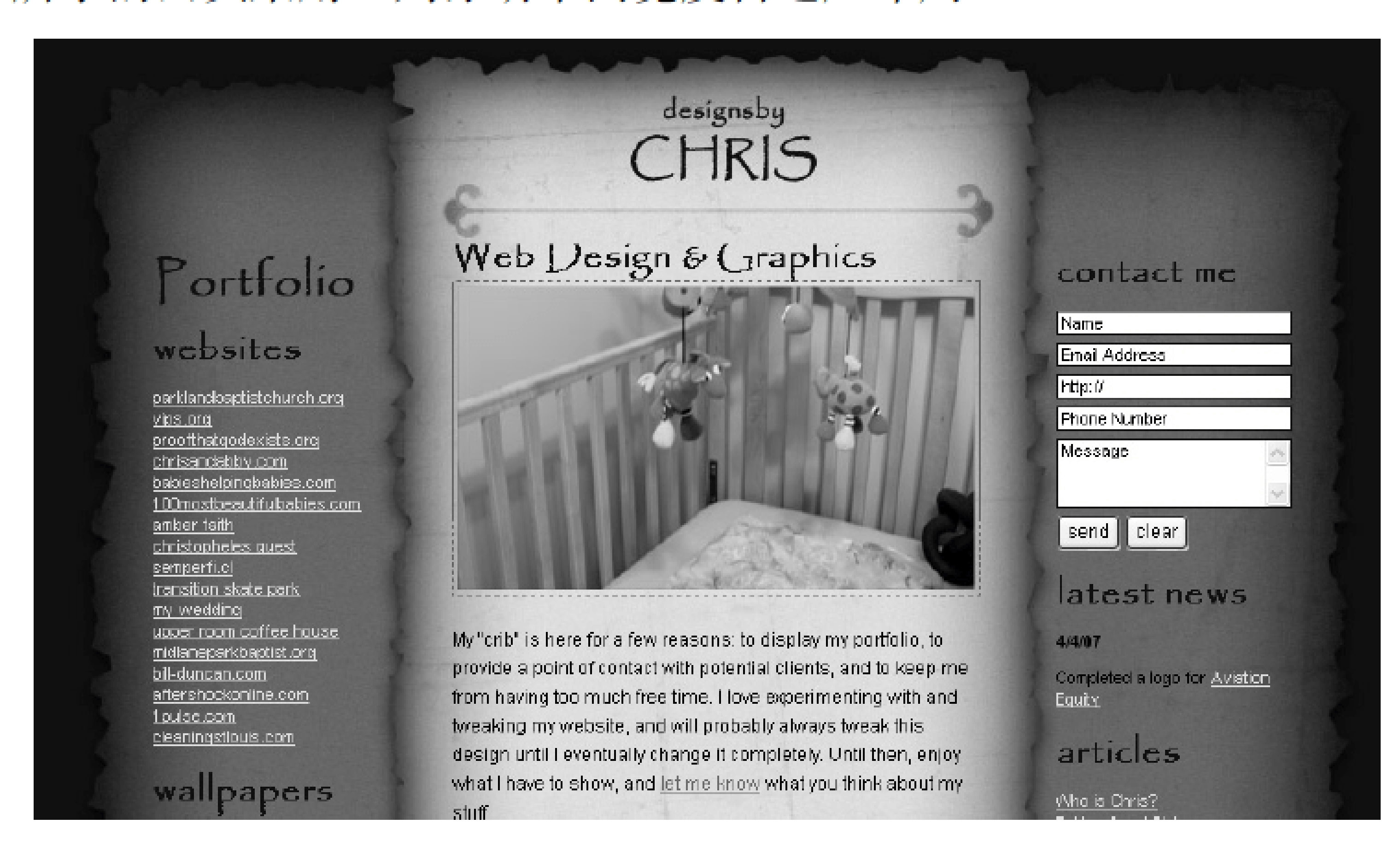


图 9-21　三列浮动中间宽度自适应布局

第 10 章　动态网站设计基础



本章导读

动态网页技术的出现，使得网站从展示平台变成了网络交互平台。Dreamweaver 的可视化工具可以开发动态站点，而不必编写复杂的代码。动态网页以数据库技术为基础，可以大大降低网站维护的工作量。本章主要学习动态网页平台的搭建、数据库连接的创建、编辑数据表记录、添加服务器行为。

技术要点

- 熟悉动态网页的特点与制作过程
- 了解搭建本地服务器
- 掌握创建数据库连接
- 掌握编辑数据表记录
- 掌握添加服务器行为

10.1　动态网页的特点与制作过程

数据库是创建动态网页的基础。对于网站来说一般都要准备一个用于存储、管理和获取客户信息的数据库。利用数据库制作的网站，一方面，在前台访问者可以利用查询功能很快地找到自己需要的资料；另一方面，网站管理者通过后台管理系统很方便地管理网站，而且后台管理系统界面很直观，即使不懂计算机的人也很容易学会使用。

10.1.1　动态网页特点

动态网页是与静态网页相对应的，也就是说，网页 URL 的后缀不是.htm、.html、.shtml、.xml 等静态网页的常见形式，而是以.asp、.jsp、.php、.perl、.cgi 等形式为后缀，并且在动态网页网址中有一个标志性的符号——“？”。

这里说的动态网页，与网页上的各种动画、滚动字幕等视觉上的“动态效果”没有直接关系，动态网页也可以是纯文字内容的，也可以是包含各种动画的内容，这些只是网页具体内容的表现形式。无论网页是否具有动态效果，采用动态网站技术生成的网页都称为动态网页。

从网站浏览者的角度来看，无论是动态网页还是静态网页，都可以展示基本的文字和图片信息，但从网站开发、管理、维护的角度来看就有很大的差别。将动态网页的一般特点简要归纳如下：



（1）动态网页以数据库技术为基础，可以大大降低网站维护的工作量。

（2）采用动态网页技术的网站可以实现更多的功能，如用户注册、用户登录、在线调查、用户管理、订单管理等。

（3）动态网页实际上并不是独立存在于服务器上的网页文件，只有当用户请求时服务器才返回一个完整的网页。

（4）动态网页中的“？”对搜索引擎检索存在一定的问题，搜索引擎一般不可能从一个网站的数据库中访问全部网页，或者出于技术方面的考虑，搜索引擎不去抓取网址中“？”后面的内容。因此，采用动态网页的网站在进行搜索引擎推广时，需要做一定的技术处理才能适应搜索引擎的要求。

10.1.2　动态网页工作原理

动态网页技术的工作原理是：使用不同技术编写的动态页面保存在 Web 服务器内，当客户端用户向 Web 服务器发出访问动态页面的请求时，Web 服务器将根据用户所访问页面的后缀名确定该页面使用的网络编程技术，然后把该页面提交给相应的解释引擎；解释引擎扫描整个页面找到特定的定界符，并执行位于定界符内的脚本代码以实现不同的功能，如访问数据库、发送电子邮件、执行算术或逻辑运算等，最后把执行结果返回 Web 服务器；最终，Web 服务器把解释引擎的执行结果连同页面上的 HTML 内容以及各种客户端脚本一同传送到客户端。如图 10-1 所示就是动态网页的工作原理图。

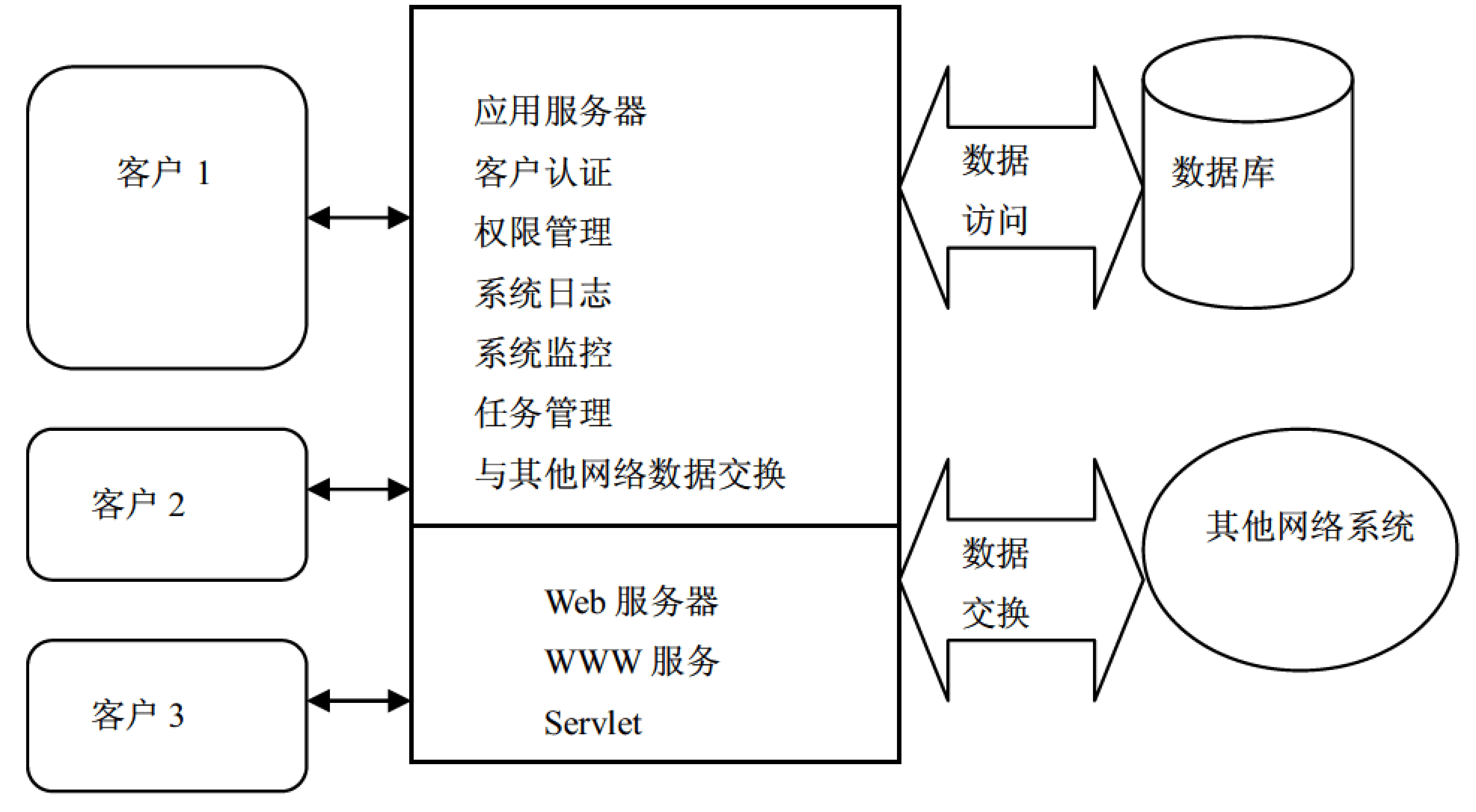


图 10-1　动态网页的工作原理图

10.1.3　动态网站技术核心

动态网站的工作方式其实很简单。那么是不是动态网页学习和开发就轻松了呢？显然不是这样的。要使动态网站动起来，其中会需要多种技术进行支撑。简单概括就是：数据传输、数据存

储和服务管理。

1. 数据传输

有的读者可能会想到，HTTP 不是专门负责数据传输的吗？是的。不过，HTTP 仅是一个应用层的自然协议。如何获取 HTTP 请求消息？还必须使用一种技术来实现。

可以选用一种编程语言（如 C 语言、Java 语言等）来设置和接收 HTTP 请求和响应消息的构成，但是这种过程非常费时、费力，并且容易出错，对于广大初学者来说简直就是望尘莫及。

如果能够提供现成的技术，封装对 HTTP 请求和响应消息的控制，岂不是简化了开发，降低学习的门槛。而服务器技术的一个核心功能就是负责对 HTTP 请求和响应消息的控制。例如，在 ASP 中，我们直接调用 Request 和 Response 这两个对象，然后利用它们包含的属性和方法就可以完成 HTTP 请求和响应的控制。在其他服务器技术中，也都提供这些基本功能，但是所使用的对象和方法可能略有不同。

2. 数据存储

数据传输是动态网站的基础，但是如何存储数据也是动态网站必须解决的核心技术之一。也许你可能想到利用 HTTP 协议实现在不同页面之间传输信息，但是这只是解决了信息传输的基本途径，并不是最佳方式。试想，在会员管理网站中，为了保证每一位登录会员都能够通过每个页面的验证，我们可能需要在 HTTP 中不断附加每位登录会员的信息，这本身就是一件很麻烦的事情。如果登录会员很多，无疑会增加 HTTP 传输的负担，甚至造成网络的堵塞，更为重要的是这很容易造成整个网络传输的混乱。

显然，如果使用 HTTP 来完成所有信息的共享和传输问题是很不现实的，也是行不通的。最理想的方法是服务器能够提供一种技术来存储不同类型的数据。例如，根据信息的应用范围可以分为：应用程序级变量（存储的信息为所有人共享）和会话级变量（存储的信息仅为某个用户使用）。一般服务器技术都能够提供服务器内存管理，在服务器内存中划分出不同区域，专门负责存储不同类型的变量，以实现数据的共享和传递。另外，一般服务器技术都会提供 Cookie 技术，以便把用户信息保存到用户本地的计算机中，使用时随时从客户端调出来，从而实现信息的长久保存和再利用。

3. 服务管理

如果说解决了动态网站的数据传输和存储这两个基本问题，动态网站的条件基本成立了。但是要希望动态网站能够正常的运行，还需要一套技术来维持这种运行状态。这套技术就是服务器管理，实际上也是服务器技术中最复杂的功能。

当然，我们这里所说的服务器管理仅仅是狭义的管理概念，它仅包括服务器参数设置，动态网站环境设置，以及网站内不同功能模块之间的协同管理。例如，网站物理路径和相对路径的管理、服务器安全管理、网站默认值管理、扩展功能管理和辅助功能管理，以及一些管理工具支持等。

你可以想象一下，如果没有服务器管理技术的支持，整个服务器可能只能运行一个网站（或一个 Web 应用程序），动态网页也无法准确定位自己的位置。整个网站处于一片混乱、混沌状态。例如，在 ASP 服务器技术中，我们可以利用 Server 对象来管理各种功能，如网页定位、环境参数



设置、安装扩展插件等。

10.2　动态网站技术类型

实际上目前常用的三类服务器技术就是 ASP（Active Server Pages，动态服务器网页）、JSP（JavaServer Pages，Java 服务器网页）、PHP（Hypertext Preprocessor，超文本预处理程序）。这些技术的核心功能都是相同的，但是它们基于的开发语言不同，实现功能的途径也存在差异。如果当你掌握了一种服务器技术，再学习另一种服务器技术，就会发现简单多了。这些服务器技术都可以设计出常用动态网页功能，对于一些特殊功能，虽然不同服务器技术支持程度不同，操作的难易程度也略有差别，甚至还有些功能必须借助各种外部扩展才可以实现。

10.2.1　ASP

ASP 是微软公司开发的代替 CGI 脚本程序的一种应用，它可以与数据库和其他程序进行交互，是一种简单、方便的编程工具。ASP 的网页文件的格式是.asp，现在常用于各种动态网站中。ASP 是一种服务器端脚本编写环境，可以用来创建和运行动态网页或 Web 应用程序。ASP 采用 VB Script 和 JavaScript 脚本语言作为开发语言，当然也可以嵌入其他脚本语言。ASP 服务器技术只能在 Windows 系统中使用。

ASP 网页具有以下特点：

（1）利用 ASP 可以实现突破静态网页的一些功能限制，实现动态网页技术。

（2）ASP 文件是包含在 HTML 代码所组成的文件中的，易于修改和测试。

（3）服务器上的 ASP 解释程序会在服务器端执行 ASP 程序，并将结果以 HTML 格式传送到客户端浏览器上，因此使用各种浏览器都可以正常浏览 ASP 所产生的网页。

（4）ASP 提供了一些内置对象，使用这些对象可以使服务器端脚本功能更强。例如可以从 Web 浏览器中获取用户通过 HTML 表单提交的信息，并在脚本中对这些信息进行处理，然后向 Web 浏览器发送信息。

（5）ASP 可以使用服务器端 ActiveX 组件来执行各种各样的任务，例如存取数据库、发送 E-mail 或访问文件系统等。

（6）由于服务器是将 ASP 程序执行的结果以 HTML 格式传回客户端浏览器，因此使用者不会看到 ASP 所编写的原始程序代码，可防止 ASP 程序代码被窃取。

（7）方便连接 Access 与 SQL 数据库。

（8）开发需要有丰富的经验，否则会出现漏洞，让黑客趁虚而入。

10.2.2　PHP

PHP 也是一种比较流行的服务器技术，它最大的优势就是开放性和免费服务。你不用花费一分钱，就可以从 PHP 官方站点（http://www.php.net）下载 PHP 服务软件，并不受限制地获得源代

码，甚至可以从中加进自己的功能。PHP 服务器技术能够兼容不同的操作系统。PHP 页面的扩展名为.php。

PHP 有以下特性：

（1）开放的源代码：所有的 PHP 源代码都能够找到。

（2）PHP 是免费的：和其他技术相比，PHP 本身免费且是开源代码。

（3）PHP 的快捷性：程序开发快、运行快、技术本身学习快。因为 PHP 可以被嵌入于 HTML 语言，它相对于其他语言。编辑简单、实用性强，更适合初学者。

（4）跨平台性强：由于 PHP 是运行在服务器端的脚本，可以运行在 Unix、Linux、Windows 下。

（5）效率高：PHP 消耗相当少的系统资源。

（6）图像处理：用 PHP 动态创建图像。

（7）面向对象：在 PHP4、PHP5 中，面向对象方面都有了很大的改进，现在 PHP 完全可以用来开发大型商业程序。

（8）专业专注：PHP 支持脚本语言为主，同为类 C 语言。

10.2.3 JSP

JSP 是 Sun 公司公司倡导、许多公司参与一起建立的一种动态网页技术标准。JSP 可以在 Serverlet 和 JavaBean 技术的支持下，完成功能强大的 Web 应用开发。另外，JSP 也是一种跨多个平台的服务器技术，几乎可以执行于所有平台。

JSP 技术是用 Java 语言作为脚本语言的，JSP 网页为整个服务器端的 Java 库单元提供了一个接口来服务于 HTTP 的应用程序。

在传统的网页 HTML 文件（*.htm,*.html）中加入 Java 程序片段和 JSP 标记（tag），就构成了 JSP 网页（*.jsp）。Web 服务器在遇到访问 JSP 网页的请求时，首先执行其中的程序片段，然后将执行结果以 HTML 格式返回给客户。程序片段可以操作数据库、重新定向网页以及发送 E-mail 等，这就是建立动态网站所需要的功能。

JSP 的优点如下：

（1）对于用户界面的更新，其实就是由 Web Server 进行的，所以给人的感觉更新很快。

（2）所有的应用都是基于服务器的，所以它们可以时刻保持最新版本。

（3）客户端的接口不是很繁琐，对于各种应用易于部署、维护和修改。

10.2.4 ASP、PHP 和 JSP 比较

ASP、PHP 和 JSP 这三大服务器技术具有很多共同的特点：

（1）都是在 HTML 源代码中混合其他脚本语言或程序代码。其中，HTML 源代码主要负责描述信息的显示结构和样式，而脚本语言或程序代码则通常用于向机器发出一系列复杂的指令。

（2）程序代码都是在服务器端经过专门的语言引擎解释执行之后，然后把执行结果嵌入到 HTML 文档中，最后一起发送给客户端浏览器。



（3）ASP、PHP 和 JSP 都是面向 Web 服务器的技术，客户端浏览器不需要任何附加的软件支持。

当然，它们也存在很多不同，例如：

（1）JSP 代码被编译成 Servlet，并由 Java 虚拟机解释执行，这种编译操作仅在对 JSP 页面的第一次请求时发生，以后就不再需要编译。而 ASP 和 PHP 每次请求都需要进行编译。因此，从执行速度上来说，JSP 的效率当然最高。

（2）目前国内的 PHP 和 ASP 应用最为广泛。由于 JSP 是一种较新的技术，国内使用较少。在国外，JSP 已经是比较流行的一种技术，尤其电子商务类网站多采用 JSP。

（3）由于免费的 PHP 缺乏规模支持，使得它不适合应用于大型电子商务站点，而更适合一些小型商业站点。ASP 和 JSP 则没有 PHP 的这个缺陷。ASP 可以通过微软的 COM 技术获得 ActiveX 扩展支持，JSP 可以通过 Java Class 和 EJB 获得扩展支持。同时，升级后的 ASP.NET 更是获得.NET 类库的强大支持，编译方式也采用了 JSP 的模式，功能可以与 JSP 相抗衡。

总之，ASP、PHP 和 JSP 三者都有自己的用户群，它们各有所长，读者可以根据三者的特点选择一种适合自己的语言。

10.3　搭建本地服务器

要建立具有动态的 Web 应用程序，必需建立一个 Web 服务器，选择一门 Web 应用程序开发语言，还需要选择一款数据库管理软件。同时，因为是在 Dreamweaver 中开发的，还需要建立一个 Dreamweaver 站点，该站点能够随时调试动态页面。因此创建一个这样的动态站点，需要 Web 服务器+Web 开发程序语言+数据库管理软件+Dreamweaver 动态站点。

10.3.1　安装 IIS

IIS（Internet Information Server，互联网信息服务）是一种 Web 服务组件，它提供的服务包括 Web 服务器、FTP 服务器、NNTP 服务器和 SMTP 服务器，这些服务分别用于网页浏览、文件传输、新闻服务和邮件发送等方面。使用这个组件提供的功能，使得在网络（包括互联网和局域网）上发布信息成了一件很简单的事情。

安装 IIS 的具体操作步骤如下。

步骤01 在 Windows 7 系统下，执行“开始”|“控制面板”|“程序”命令，弹出如图 10-2 所示的页面。

步骤02 弹出“Windows 功能”对话框，可以看到有些事需要手动选择的，勾选需要安装的功能复选框，如图 10-3 所示。

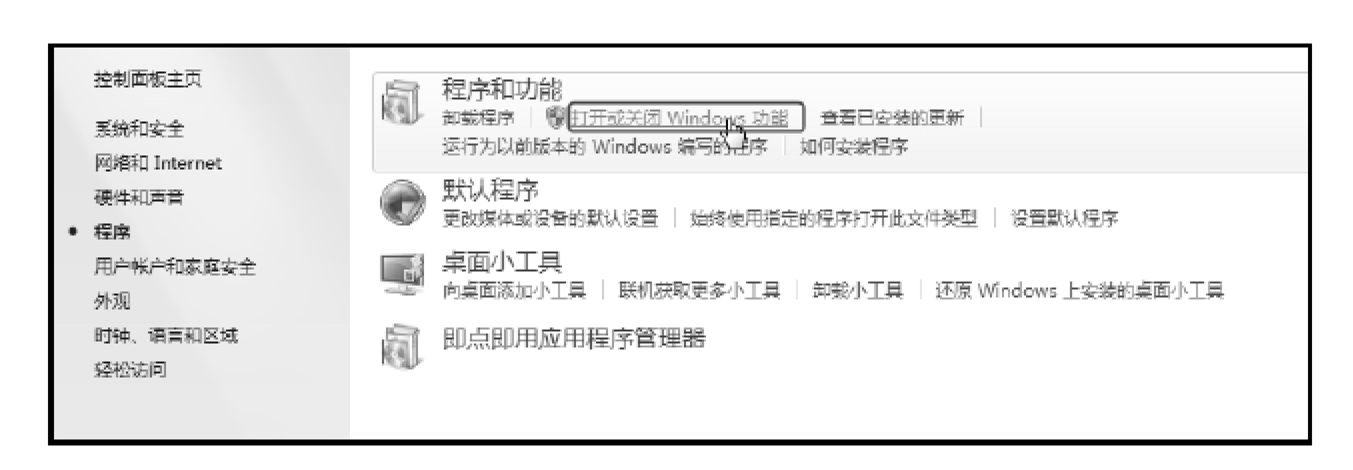


图 10-2　打开或关闭 Windows 功能



图 10-3　“Windows 功能”对话框

步骤03 单击“确定”按钮，弹出如图 10-4 所示的 Microsoft Windows 对话框。

步骤04 安装完成后，再次进入“控制面板”，选择“管理工具”，双击“Internet 信息服务(IIS)管理器”选项，进入 IIS 设置，如图 10-5 所示。

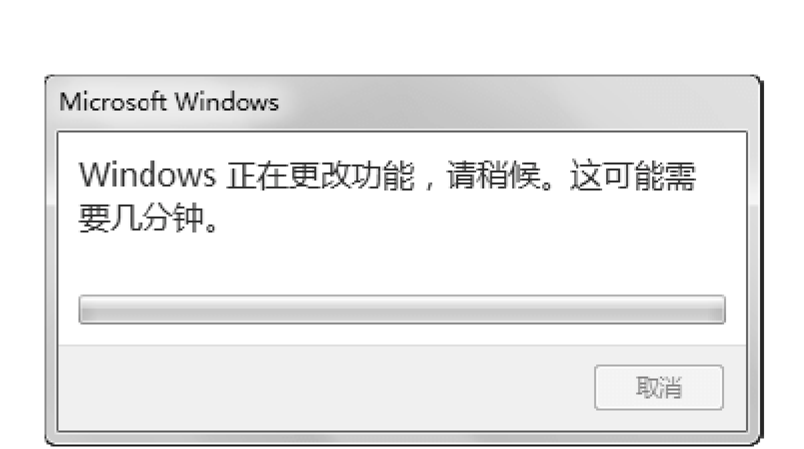


图 10-4　正在更改功能



图 10-5　“管理工具”窗口

步骤05 选择 Default Web Site，并双击 ASP 的选项，如图 10-6 所示。



图 10-6　双击 ASP 选项



步骤06 IIS7 中 ASP 父路径是没有启用的，要选择 True，即可开启父路径，如图 10-7 所示。



图 10-7　开启父路径

步骤07 单击右侧的“高级设置”超链接，弹出“高级设置”对话框，设置“物理路径”，如图 10-8 所示。

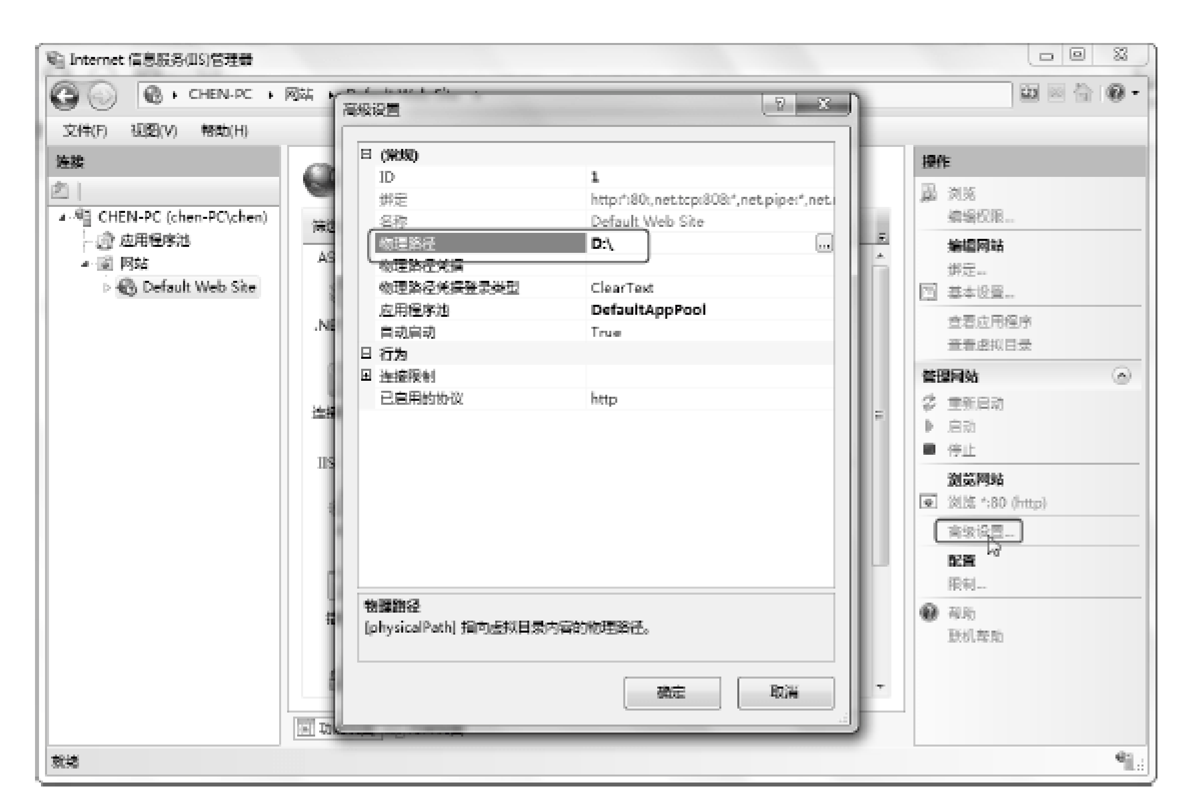


图 10-8　设置“物理路径”

步骤08 单击“编辑网站”下面的“编辑”按钮，弹出“网站绑定”对话框，单击右侧的“编辑”按钮，设置网站的端口，如图 10-9 所示。



图 10-9　“网站绑定”对话框

10.3.2 配置 Web 服务器

步骤01 单击“Internet 信息服务（IIS）管理器”对话框中的“默认文档”按钮，如图 10-10 所示。



图 10-10 单击“默认文档”按钮

步骤02 在打开的页面中单击右侧的“添加”超链接，如图 10-11 所示。

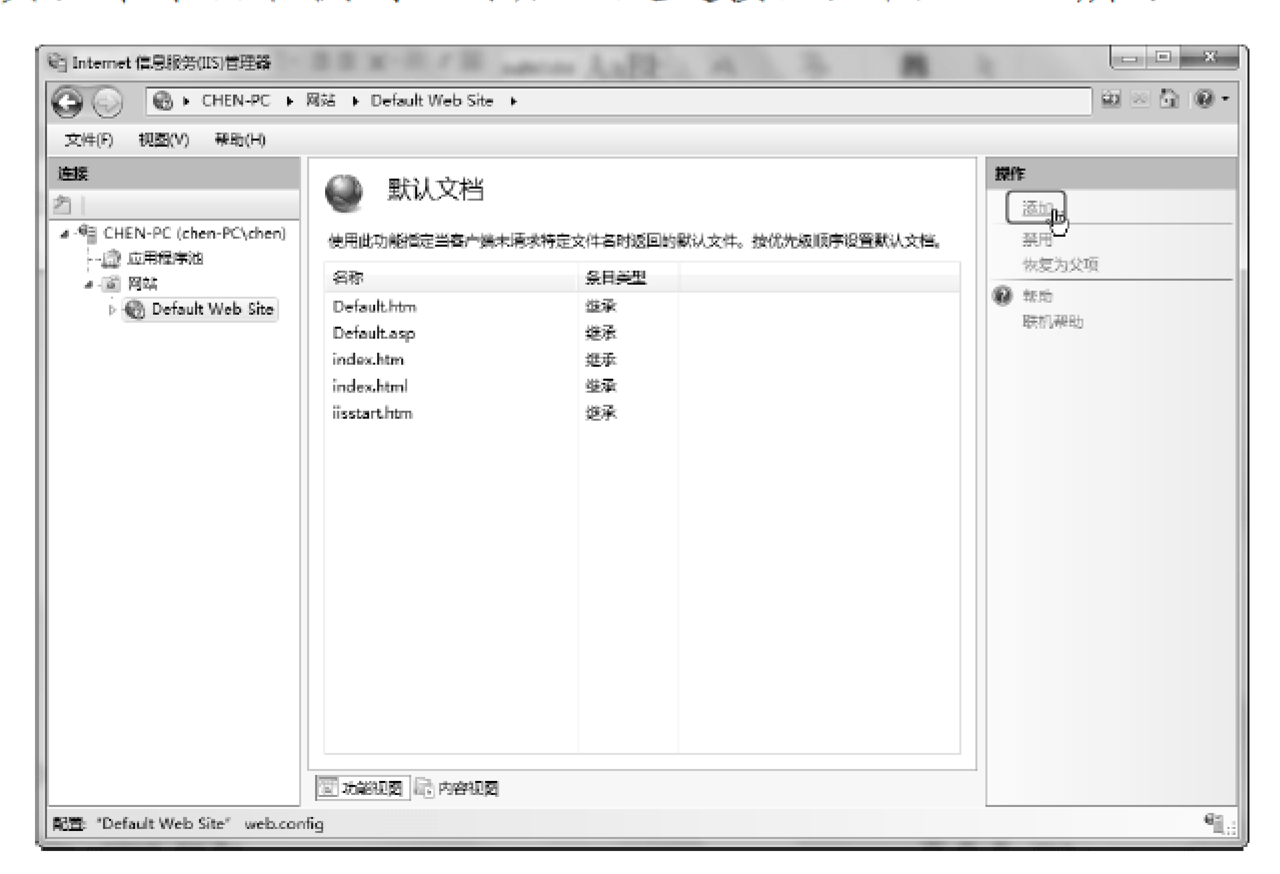


图 10-11 单击右侧的“添加”超链接

步骤03 弹出“添加默认文档”对话框，在“名称”文本框中输入名称，单击“确定”按钮即可，如图 10-12 所示。

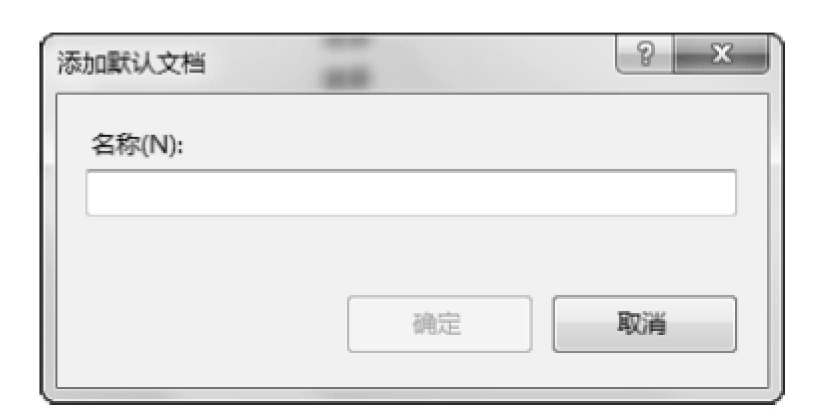


图 10-12 “添加默认文档”对话框



10.4　创建数据库连接

动态页面最主要的就是结合后台数据库，自动更新网页，所以离开数据库的网页也就谈不上什么动态页面。任何内容的添加、删除、修改、检索都是建立在连接基础上进行的，可以想象连接的重要性了。

要在 ASP 中使用 ADO 对象来操作数据库，首先要创建一个指向该数据库的 ODBC 连接。在 Windows 系统中，ODBC 的连接主要通过 ODBC 数据源管理器来完成。下面就以 Windows 7 为例讲述 ODBC 数据源的创建过程，具体操作步骤如下。

步骤01 执行“控制面板”|“系统和安全”|“管理工具”|“数据源（ODBC）”命令，弹出“ODBC 数据源管理器”对话框，在对话框中切换到“系统 DSN”选项卡，如图 10-13 所示。

步骤02 单击“添加”按钮，弹出“创建新数据源”对话框，选择如图 10-14 所示的设置后，单击“完成”按钮。

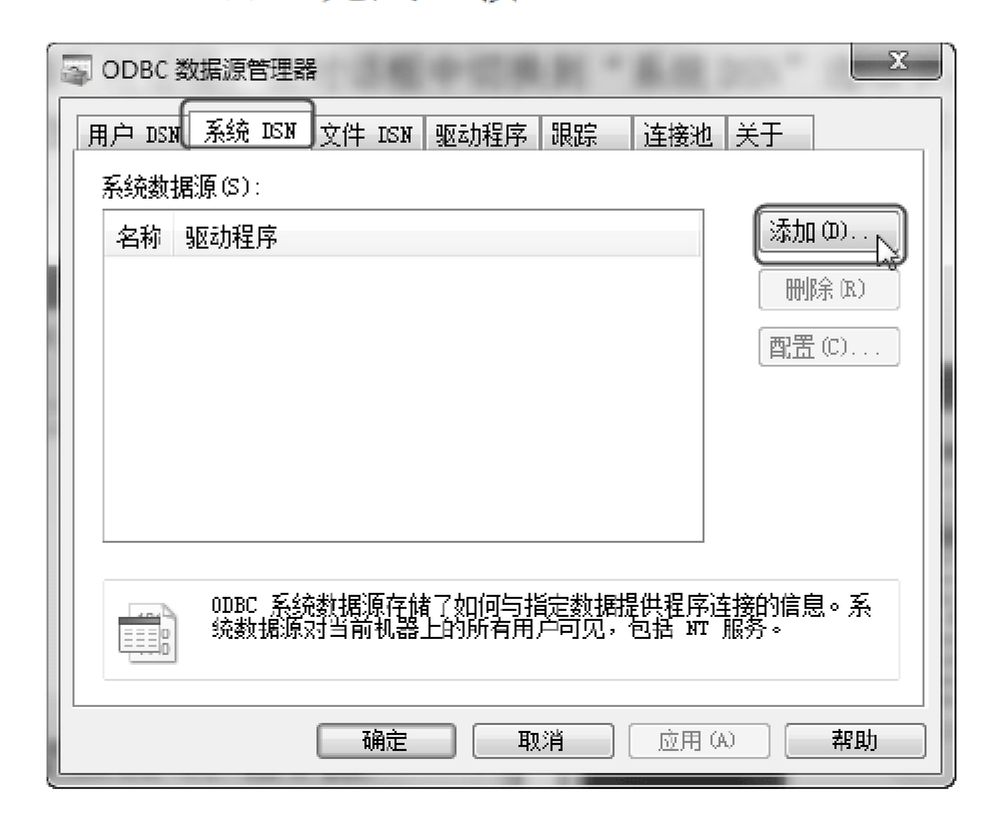


图 10-13　“系统 DSN”选项卡



图 10-14　“创建新数据源”对话框

★ 提示 ★

64 位 Windows 7 的操作系统里 ODBC 无法添加“修改”配置，添加数据源时只有 SQL Server 可选。如图 10-15 所示。



图 10-15　只有 SQL Server 可选

解决方法是：

通过 C:/Windows/SysWOW64/odbcad32.exe 启动 32 位版本 ODBC 管理工具，便可解决，效果如图 10-16 所示。



图 10-16　启动 32 位版本 ODBC 管理工具

步骤03 弹出如图 10-17 所示的“ODBC Microsoft Access 安装”对话框，选择数据库的路径，在“数据源名”文本框中输入数据源的名称，单击“确定”按钮，在如图 10-18 所示的对话框中可以看到创建的数据源 mdb。



图 10-17　“ODBC Microsoft Access 安装”对话框

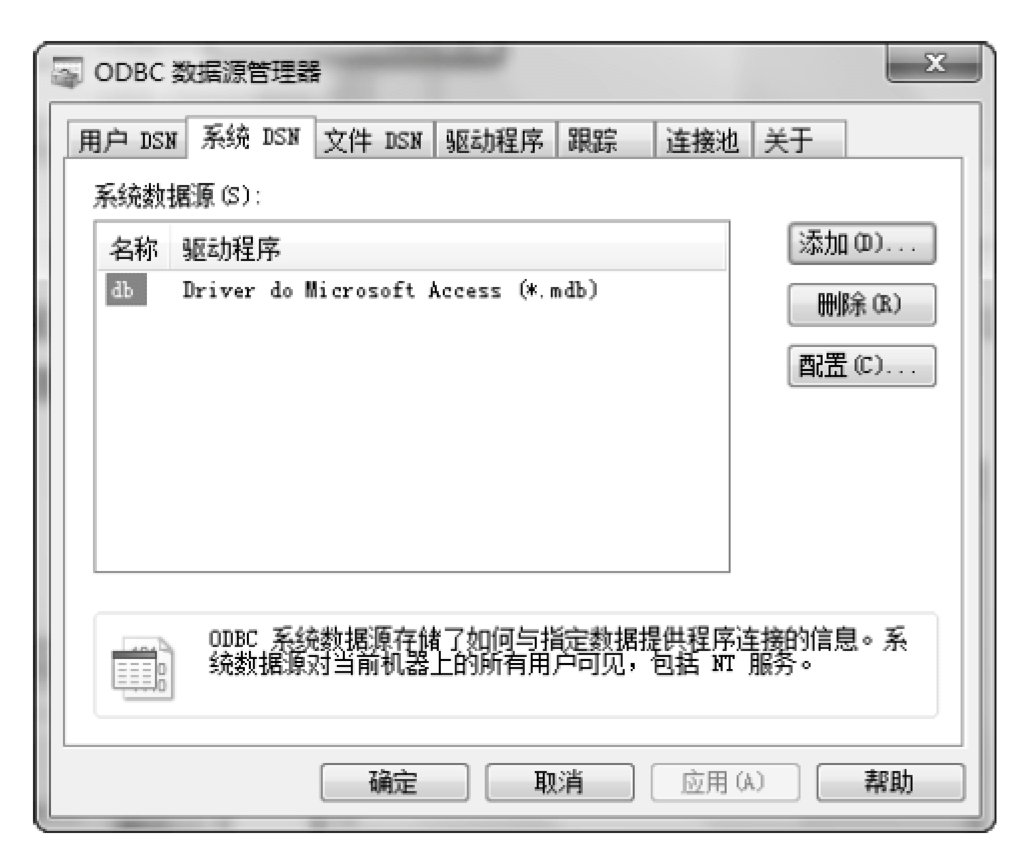


图 10-18　创建的数据源

第 11 章　HTML5 与 CSS3 指南



本章导读

从 HTML4 诞生以来，整个互联网环境、硬件环境都发生了翻天覆地的变化，开发者期望标准统一、用户渴望更好体验的呼声越来越高。2010 年，随着 HTML5 的迅猛发展，各大浏览器开发公司如 Google、微软、苹果和 Opera 的浏览器开发业务都变得异常繁忙。在这种局势下，学习 HTML5 无疑成为 Web 开发者的一大重要任务，谁先学会 HTML5，谁就掌握了迈向未来 Web 平台的一把钥匙。CSS3 极大地简化了 CSS 的编程模型，它不仅对已有的功能进行了扩展和延伸，而且更多的是对 Web UI 的设计理念的和方法进行了革新。在未来，CSS3 配合 HTML5 标准，将掀起一场新的 Web 应用变革，甚至是整个互联网产业的变革。

技术要点

- HTML5 特点
- HTMl5 基本布局
- HTML5 结构元素
- CSS3 的发展历史
- CSS3 新增特性
- 使用 CSS3 实现圆角表格

11.1　HTML5 简介

HTML5 的发展越来越迈向成熟，很多的应用已经逐渐出现在日常生活中了。不仅让传统网站上的互动 Flash 逐渐地被 HTML5 的技术取代，更重要的是，可以通过 HTML5 的技术来开发跨平台的手机软件，让许多开发者感到十分兴奋。

11.1.1　HTML5 的特点

HTML5 是一种设计来组织 Web 内容的语言，其目的是通过创建一种标准的和直观的 UI 标记语言来把 Web 设计和开发变得容易起来。HTML5 提供了一些新的元素和属性，例如<nav>和<footer>。除此之外，还有一些如下的特点。

1. 取消了一些过时的 HTML4 标签

HTML5 取消了一些纯粹显示效果的标签，如<font>和<center>，它们已经被 CSS 取代。HTML5 吸取了 XHTML2 一些建议，包括一些用来改善文档结构的功能，如新的 HTML 标签 header、footer、dialog、aside、figure 等的使用，将使内容创作者更加容易地创建文档。

2. 将内容和展示分离

b 和 i 标签依然保留，但它们的意义已经与之前有所不同，这些标签的意义只是为了将一段文字标识出来，而不是为它们设置粗体或斜体样式。u、font、center、strike 这些标签则被完全去掉了。

3. 一些全新的表单输入对象

增加了包括日期、URL、E-mail 地址，其他的对象则增加了对非拉丁字符的支持。HTML5 还引入了微数据，这一使用机器可以识别的标签标注内容的方法，使语义 Web 的处理更加简单。总的来说，这些与结构有关的改进使内容创建者可以创建更干净、更容易管理的网页。

4. 全新的、更合理的标签

多媒体对象将不再全部绑定在 object 或 embed 标签中，而是视频有视频的标签，音频有音频的标签。

5. 支持音频的播放/录音功能

目前在播放/录制音频的时候可能需要用到 Flash、Quicktime 或者 Java，而这也是 HTML5 的新功能之一。

6. 本地数据库

这个功能将内嵌一个本地的 SQL 数据库，以加速交互式搜索、缓存以及索引功能。同时，那些离线 Web 程序也将因此获益匪浅。

7. Canvas 对象

将给浏览器带来直接在上面绘制矢量图的能力，这意味着用户可以脱离 Flash 和 Silverlight，直接在浏览器中显示图形或动画。

8. 支持丰富的 2D 图片

HTML5 内嵌了所有复杂的二维图片类型。同目前网站加载图片的方式相比，它的运行速度要快得多。

9. 支持即时通信功能

在 HTML5 中内置了基于 Web sockets 的即时通信功能，一旦两个用户之间启动了这个功能，就可以保持顺畅的交流。

截至目前而言，主流的网页浏览器 Firefox 5、Chrome 12 和 Safari 5 都已经支持了许多的



HTML5 标准，而且目前最新版的 IE 9 也支持了许多 HTML5 标准。

11.1.2　HTML5 基本布局

随着 HTML5 的发展，前端开发者们终于从原本充斥着大量 div、span 的 html 结构中解放出来，开始使用 HTML5 来布局整个网站。同时，由于 HTML5 补充了大量的新的页面标签，所以从语意化的角度考虑，势必对页面的布局将产生一定的影响。

以 HTML 4 的基本两栏布局为例，如图 11-1 所示。HTML5 对应的布局如图 11-2 所示。

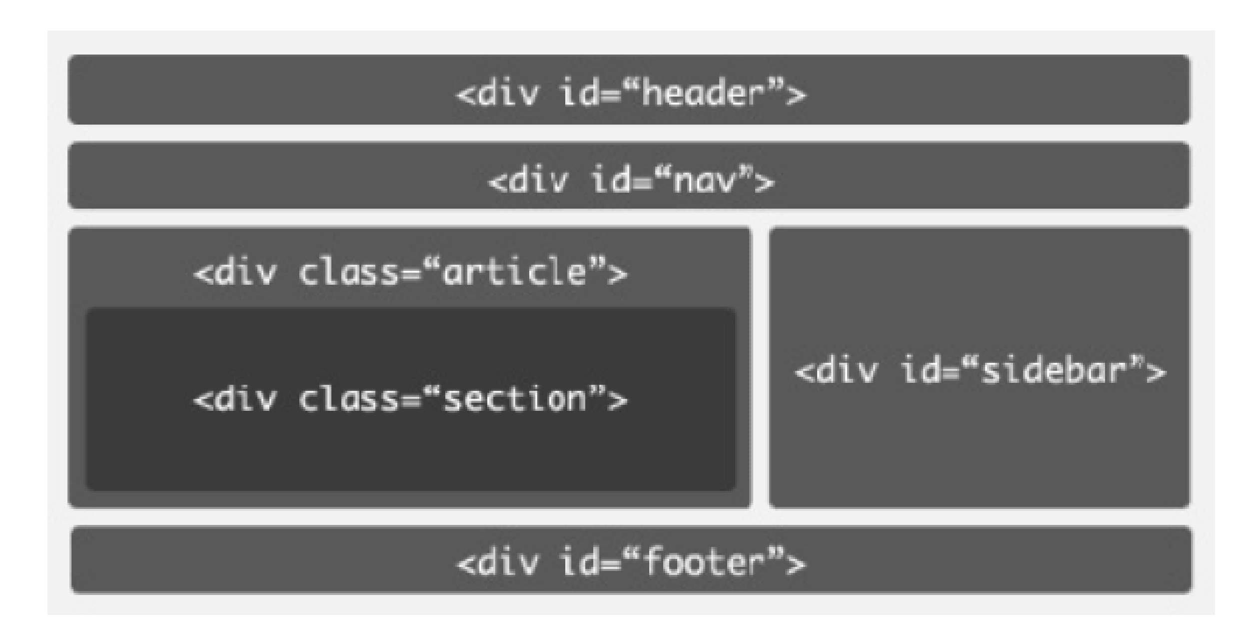


图 11-1　HTML 4 的基本两栏布局

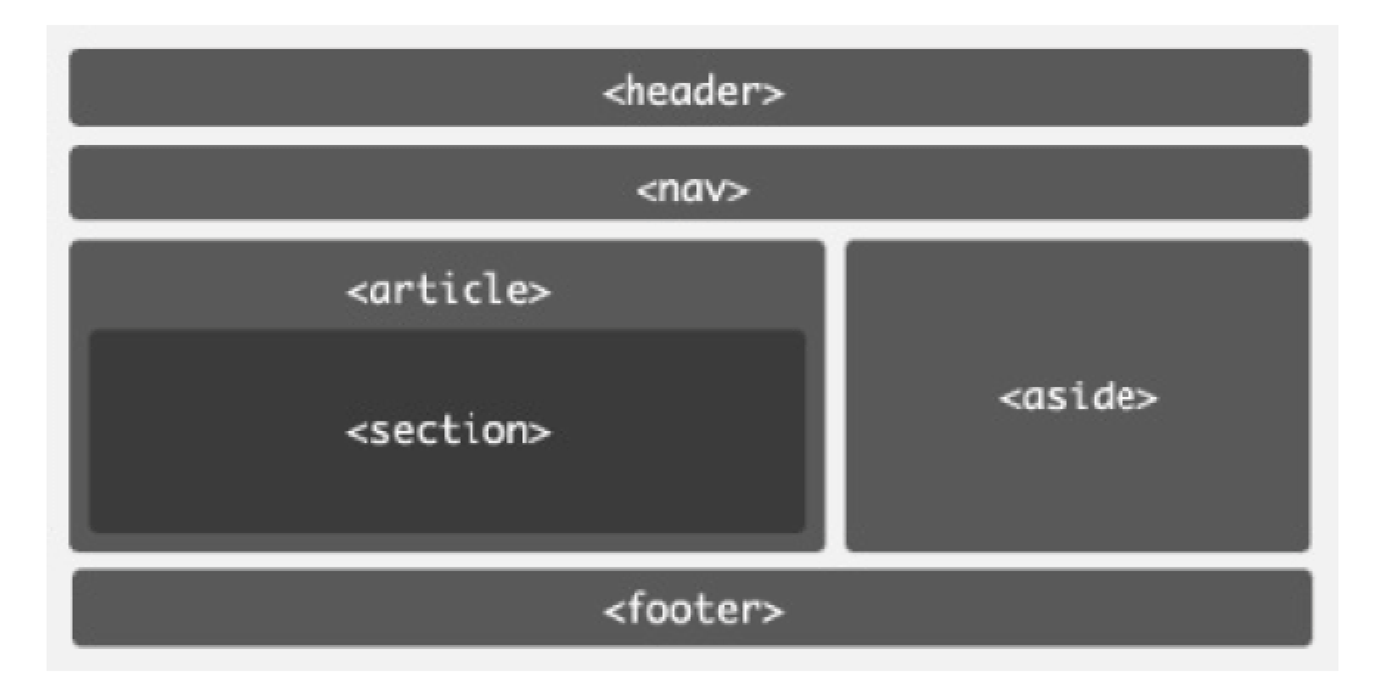


图 11-2　HTML5 对应的布局

在 HTML4 中由于缺少结构，即使是形式良好的 HTML 页面也比较难以处理。必须分析标题的级别，才能看出各个部分的划分方式。边栏、页脚、页眉、导航条、主内容区和各篇文章都由通用的 DIV 元素来表示。

我们来考虑一个典型的博客主页，它的顶部有页眉，底部有页脚，还有几篇文章、一个导航区和一个边栏，下面是使用 HTML4 时的代码。

```
<html>
    <head>
    <title>莹莹博客</title>
    </head>
    <body>
    <div id="header">
    <div class="hgroup">
    <h1>网站标题</h1>
```

```
        <h2>网站副标题</h2>
        </div>
        <div id="nav">
        <ul>
        <li>Dreamweaver</li>
        <li>Flash</li>
        <li>Photoshop</li>
        </ul>
        </div>
        </div>
       <div id="left">
       <div class="article">
       <p>这是一篇讲述网页设计的文章。</p>
       </div>
       <div class="article">
       <p>这还是一篇讲述网站开发的文章。</p>
       </div>
       </div>
      <div id="aside">
      <h1>作者简介</h1>
      <p>莹莹，专业的网页设计开发工程师。</p>
      </div>
       <div id="footer">
       版权所有莹莹</div>
      </body>
      </html>
```

上面是一个简单的博客页面的 HTML，由头部、文章展示区、右侧栏、底部组成。编码整洁，也符合 XHTML 的语义化，即便是在 HTML5 中也可以有很好的表现。但是对浏览器来说，这就是一段没有区分开的代码。HTML5 新标签的出现，正好弥补了这一缺憾。那么，上面的代码，换成 HTML5 就可以这样写。

```
    <html>
      <head>
      <title>莹莹博客</title>
      </head>
      <body>
     <header>
      <hgroup>
      <h1>网站标题</h1>
      <h2>网站副标题</h2>
      </hgroup>
      <nav>
      <ul>
        <li>Dreamweaver</li>
        <li>Flash</li>
        <li>Photoshop</li>
      </ul>
      </nav>
      </header>
```



```
        <div id="left">
        <article>
        <p>这是一篇讲述网页设计的文章。</p>
        </article>
        <article>
        <p>这还是一篇讲述网站开发的文章。</p>
        </article>
        </div>
       <aside>
       <h1>作者简介</h1>
       <p>莹莹，专业的网页设计开发工程师。</p>
       </aside>
       <footer>版权所有莹莹</footer>
       </body>
       </html>
```

看来 HTML 的页面结构可以如此之美，不用注释也能一目了然。对于浏览器，找到对应的区块也不再会茫然无措。不再需要自己设置 class 属性，从标准的元素名就可以推断出各个部分的意义。这对于音频浏览器、手机浏览器和其他非标准浏览器尤其重要。在浏览器浏览效果如图 11-3 所示。



图 11-3　浏览器浏览效果

11.2　HTML5 结构元素

通过使用了新的结构元素，HTML5 的文档结构比大量使用 DIV 元素的 HTML4 的文档结构清晰、明确了很多。如果再规划好文档结构的大纲，就可以创建出对人、对其他程序来说，都很清晰易读的文档结构。HTML5 添加了一些新元素，专门用来标识这些常见的结构：

- section：用来表现普通的文档内容或应用区块。一个 section 通常由内容及其标题组成。
- header：页面上显示的页眉。
- aside：可以包含与当前页面或主要内容相关的引用、侧边栏、广告、nav 元素组以及其他

类似的有别于主要内容的部分。

- footer：页脚，footer 通常包括其相关区块的附加信息，如作者、相关阅读链接以及版权信息等。
- nav：用来将具有导航性质的链接划分在一起，使代码结构在语义化方面更加准确，同时对于屏幕阅读器等设备的支持也更好。
- article：元素用来在页面中表示一套结构完整且独立的内容部分。article 可以用来呈现论坛的一个帖子，杂志或报纸中的一篇文章，一篇博客，用户提交的评论内容，可互动的页面模块挂件等。

11.2.1 header

header 的页面头部元素，也称为页眉。页眉是页面的第一个元素，包含了站点的标题、logo 等。页眉的作用是组织“介绍性或导航性”元素。

我们在平常做网站定义网站头部如果用 DIV 的话那么就会这样：

```
<div id="header">
  .......
</div>
我们现在来看看 HTML5 提供的元素<header>:
<header>
    <h1>风一样的博客</h1>
</header>
```

页眉也可以包含导航，这对全站导航很有用，可以将<nav>放在<header>中，也可以将<nav>放在<header>之外。如下所示代码是一个 header 的使用实例，<nav>就在<header>之中。

```
<title>清韵</title>
<header>
   <div class="logo">
     <h1><a href="index.html"><strong>清韵博主</strong></a></h1>
     </div>
      <nav>
       <ul>
        <li><a href="index.html">主页</a></li>
        <li><a href="index-1.html" >谈天说地</a></li>
        <li><a href="index-2.html">摄影之家</a></li>
        <li><a href="index-3.html">谈股论金</a></li>
       </ul>
      </nav>
</header>
```

在浏览器中浏览效果如图 11-4 所示，可以看到一个网站的标题，另外有网站的导航部分。





图 11-4　header 使用实例

11.2.2　nav

HTML5 结构元素<nav>元素用于构建一个页面或一个站点内的链接。与<header>和<footer>一样，我们并不限制每个页面中<nav>元素的数量。在一个页眉中，可以有全站的<nav>，作为当前文章的目录的一个<nav>，以及在其下面链接到站点的其他相关文章的<nav>。

```
<nav>
     <p><a href="/">首页</a></p>
     <p><a href="/about">自我介绍</a></p>
 </nav>
```

<nav>元素的内容可能是链接的一个列表，标记为一个无序的列表，或者是一个有序的列表。注意，<nav>元素是一个包装器，它不会替代<ol>或<ul>元素，但是会包围它。也可以包含标题以用于导航。

```
<nav>
  <h2>网站导航</h2>
     <ul>
       <li><a href="about">自我介绍</a></li>
       <li><a href="news">新闻动态</a></li>
       <li><a href="news">个人爱好</a></li>
       <li><a href="news">语文联系</a></li>
     </ul>
</nav>
```

11.2.3　footer

页脚 footer 一般包含版权数据、导航信息、备案信息、联系方式等内容。长久以来，我们习惯于使用<div id="footer">这样的代码作为页面的页脚。在 HTML5 中，我们可以使用用途更广、扩展性更强的<footer>元素了。

在 HTML4 中我们在定义网站尾部，像版权等信息通常是这样定义的：

```
<div id="footer">
```

```
    <ul>
     <li>版权声明</li>
    <li>站点地图</li>
    <li>联系我们</li>
    </ul>
</div>
```

在 HTML5 中，我们可以不使用 DIV，而用更加语义化的 footer 来写：

```
<footer>
    <ul>
    <li>版权声明</li>
    <li>站点地图</li>
    <li>联系我们</li>
    </ul>
</footer>
```

在同一个页面中可以使用多个<footer>元素，即可以用作页面整体的页脚，也可以作为一个内容区块的结尾，例如，我们可以将<footer>直接写在<section>或是<article>中：

```
<article>
文章内容...
<footer>
文章内容尾部信息...
</footer>
</article>
```

11.2.4　article

article 元素用来在页面中表示一套结构完整且独立的内容部分。article 可以用来呈现论坛的一个帖子、杂志或报纸中的一篇文章、一篇博客，用户提交的评论内容，可互动的页面模块等。

一个网页中可能有多个独立的 article 元素，每一个 article 元素都允许有自己的标题与脚注等从属元素，允许对自己的从属元素单独使用样式。如一个网页中的样式可能如下所示。

```
header{display:block;color:red;text-align:center;}
aritcle header{color:red;text-align:center;}
```

下面是一个使用 article 元素的实例，其代码如下。

```
<html>
<head>我的博客</head>
<body>
<header>
<h1>我的博客</h1>
</header>
<nav>
<ul>
<li>主页</li>
<li>儿童教育</li>
```



```
<li>心理健康</li>
</ul>
</nav>
<section>
<h1>我的文章</h1>
<article>
<p>孩子做事爱磨蹭，通常是因为他们不像成人一样具有时间紧迫感，他们的时间概念比较模糊。一般而言，孩子并不知道如果他把一件事尽快做完之后会有什么更好的结果。他也不认为自己慢有什么不好的。比如吃饭，成人都会知道，不快点吃饭就凉了，吃完饭还有其他什么事，而孩子不会明白这许多，他想的只是眼前的事情。所以，家长应该从小培养孩子的时间观念......
</p>
<p>大多数情况下，男孩受到的表扬越多，他们对自己的期望就越高越努力，这种表扬和肯定会使男孩确认自己的判断，对自己的能力感到惊喜，他的下一次努力就会更有信心，当成就欲一步一步地得到提升，男孩的潜力就逐步地被挖掘出来。......</p>
</article>
</section>
<footer>
</footer>
</body>
</html>
```

11.3　预览激动人心的 CSS3

随着用户要求的不断提高、各种新型网络应用的不断出现，以及 Web 技术自身的高速发展，CSS2 在 Web 开发中显得越来越力不从心，人们对下一代 CSS 技术和标准——CSS3 的需求越来越迫切。

11.3.1　CSS3 的发展历史

20 世纪 90 年代初，HTML 语言诞生，各种形式的样式表也开始出现。各种不同的浏览器结合自身的显示特性，开发了不同的样式语言，以便于读者自己调整网页的显示效果。注意，此时的样式语言仅供读者使用，而非供设计师使用。

早期的 HTML 语言仅含有很少量的显示属性，用来设置网页和字体的效果。随着 HTML 的发展，为了满足网页设计师的要求，HTML 不断添加了很多用于显示的标签和属性。由于 HTML 的显示属性和标签比较丰富，其他的用来定义样式的语言就越来越没有意义了。

在这种背景下，1994 年初哈坤 • 利提出了 CSS 的最初想法。伯特 • 波斯（Bert Bos）当时正在设计一款 Argo 浏览器，于是他们一拍即合，决定共同开发 CSS。当然，这时市面上已经有一些非正式的样式表语言的提议了。

哈坤于 1994 年在芝加哥的一次会议上第一次展示了 CSS 的建议，1995 年他与波斯一起再次展示这个建议。当时 W3C 刚刚建立，W3C 对 CSS 的发展很感兴趣，它为此组织了一次讨论会。哈坤、波斯和其他一些人是这个项目的主要技术负责人。1996 年底，CSS 已经完成。1996 年 12 月 CSS 要求的第一版本被出版。



1998 年 5 月，CSS2 正式发布。CSS2 是一套全新的样式表结构，是由 W3C 推行的。与以往的 CSS1 或 CSS1.2 完全不一样，CSS2 推荐的是一套内容和表现效果分离的方式。HTML 元素可以通过 CSS2 的样式控制显示效果，可完全不使用以往 HTML 中的 table 和 td 来定位表单的外观和样式，只需使用 div 和 Li 此类 HTML 标签来分割元素，之后即可通过 CSS2 样式来定义表单界面的外观。

早在 2001 年 5 月，W3C 就着手开始准备开发 CSS 第 3 版规范。CSS3 规范一个新的特点是规范被分为若干个相互独立的模块。一方面分成若干较小的模块较利于规范及时更新和发布，及时调整模块的内容，这些模块独立实现和发布，也为日后 CSS 的扩展奠定了基础。另外一方面，由于受支持设备和浏览器厂商的限制，设备或者厂商可以有选择的支持一部分模块，支持 CSS3 的一个子集。这样将有利于 CSS3 的推广。

CSS3 的产生大大简化了编程模型，它不是仅对已有功能的扩展和延伸，而更多的是对 Web UI 设计理念的和方法的革新。相信未来 CSS3 配合 HTML5 标准，将极大地引起一场 Web 应用的变革，甚至是整个 Internet 产业的变革。

11.3.2　CSS3 新增特性

CSS3 中引入的新特性和功能。这些新特性极大地增强了 Web 程序的表现能力，同时简化了 Web UI 的编程模型。下面将详细介绍这些 CSS3 的新增特性。

1．强大的选择器

CSS3 的选择器在 CSS2.1 的基础上进行了增强，它允许设计师在标签中指定特定的 HTML 元素而不必使用多余的类、ID 或者 JavaScript 脚本。

如果希望设计出简洁、轻量级的网页标签，希望结构与表现更好地分离，高级选择器是非常有用的。它可以大大简化我们的工作，提高编写代码效率，并让我们很方便地制作出可维护性的页面。

2．半透明度效果的实现

RGBA 不仅可以设定色彩，还能设定元素的透明度。无论是文本、背景还是边框均可使用该属性。该属性的语法在其支持的浏览器中相同。

RBGA 颜色代码示例：

```
background:rgba(252, 253, 202, 0.70);
```

上面代码所示，前三个参数分别是 R、G、B 三原色，范围是 0~255。第四个参数是背景透明度，范围是 0~1，如 0.70 代表透明度 70%。这个属性使我们在浏览器中也可以做到像 Windows 7 一样的半透明玻璃效果，如图 11-5 所示。

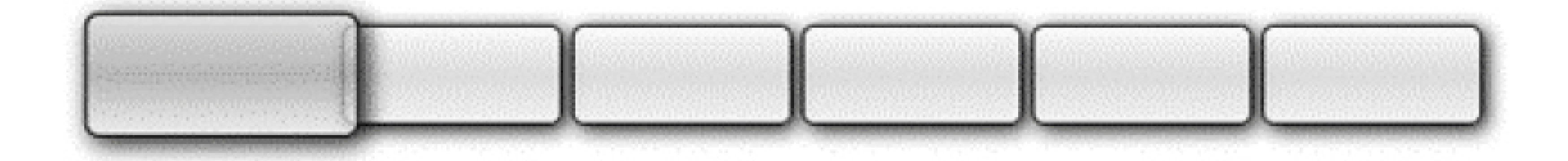


图 11-5　半透明度效果



目前支持 RBGA 颜色的浏览器有：Safari 4+、Chrome 1+、Firefox 3.0.5+和 Opera 9.5+，IE 全系列浏览器暂都不支持该属性。

3．多栏布局

新的 CSS3 选择器可以让用户不必使用多个 DIV 标签就能实现多栏布局。浏览器解释这个属性并生成多栏，让文本实现一个仿报纸的多栏结构。如图 11-6 所示网页显示为 4 栏，这 4 栏并非浮动的 DIV 而是使用 CSS3 多栏布局。

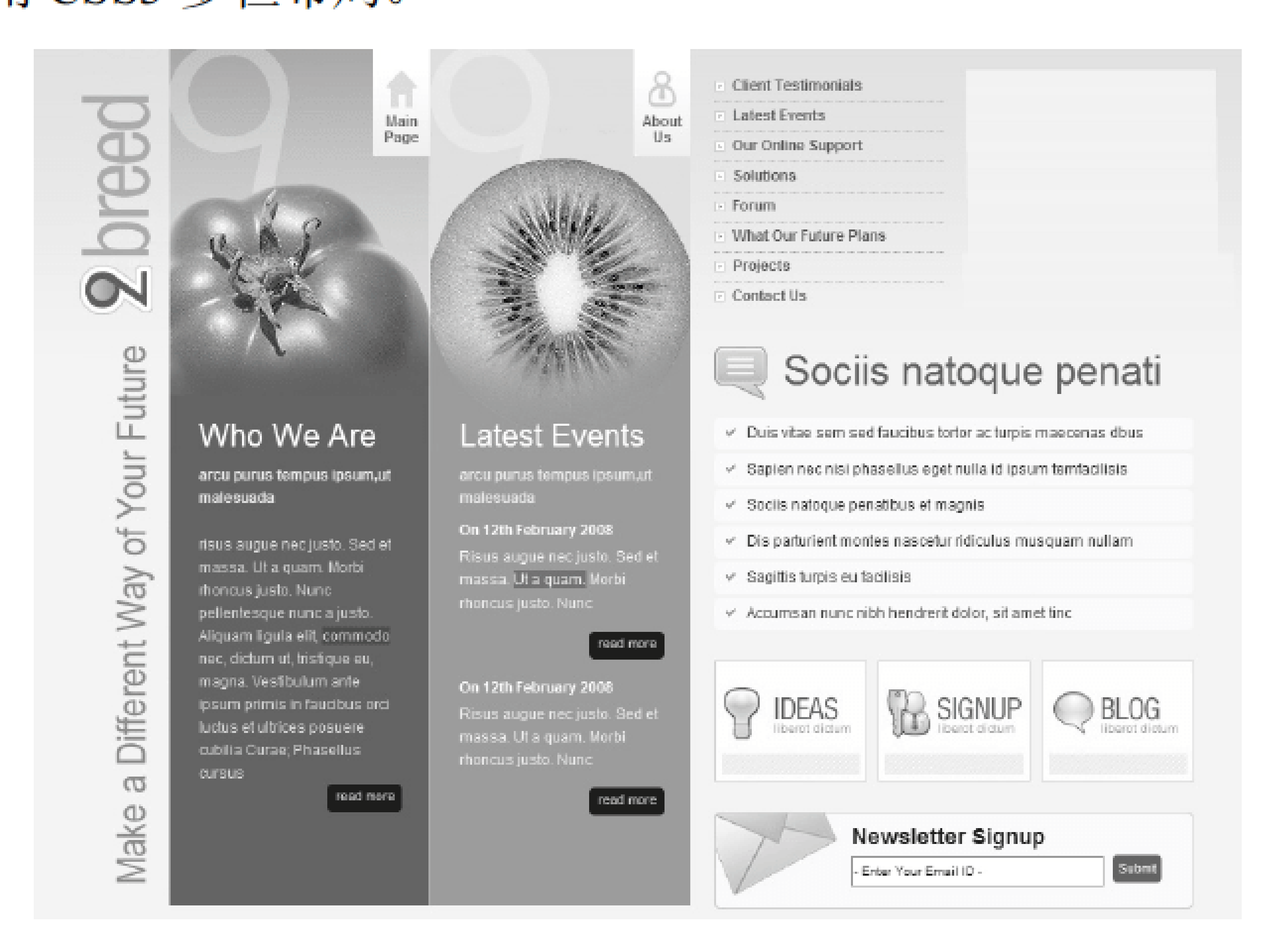


图 11-6　多栏布局

4．多背景图

CSS3 允许背景属性设置多个属性值，如 background-image、background-repeat、background-size、background-position、background-originand、background-clip 等，这样就可以在一个元素上添加多层背景图片。

在一个元素上添加多背景最简单的方法是使用简写代码，你可以指定上面的所有属性到一条声明中，只是最常用的还是 image、position 和 repeat，如下代码所示。

```
div {
   background: url(example.jpg) top left no-repeat,
      url(example2.jpg) bottom left no-repeat,
      url(example3.jpg) center center repeat-y;
   }
```

5．块阴影和文字阴影

尽管 box-shadow 和 text-shadow 在 CSS2 中就已经存在，但是它们未被广泛应用，它们将在 CSS3 中被广泛采用。块阴影和文字阴影可以不用图片就能对 HTML 元素添加阴影，增加显示的立体感增强设计的细节。块阴影使用 box-shadow 属性，文字属性使用 text-shadow 属性，该属性目前在 Safari 和 Chrome 中可用。

```
box-shadow: 5px 5px 25px #cc000c;
text-shadow: 5px 5px 25px #cc000c;
```

前两个属性设置阴影的 X/Y 位移，这里分别是 5px，第 3 个属性定义阴影的模糊程度，最后一个设置阴影的颜色。

下面看 text-shadow 属性的使用实例：

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title>text-shadow</title>
<meta charset="utf-8" />
<style>
body {
    background-color:#666;
}
h1 {
    text-shadow:0 1px 0 #fff;
    color:#292929;
    font:bold 90px/100% Arial;
    padding:50px;
}
</style>
</head>
<body>
<h1>Hello,World!</h1>
</body>
</html>
```

运行效果，在 firefox 浏览器中预览效果如图 11-7 所示。

图 11-7　文字阴影

6．圆角

CSS3 新功能中最常用的一项就是圆角效果，Border-radius 无须背景图片就能给 HTML 元素添加圆角。不同于添加 JavaScript 或多余的 HTML 标签，仅仅需要添加一些 CSS 属性并从好的方面考虑。这个方案是清晰的和比较有效的，而且可以让你免于花费几个小时来寻找精巧的浏览器方案和基于 JavaScript 圆角。

Border-radius 的使用方法如下：

```
border-radius: 5px 5px 5px 5px;
```

radius，就是半径的意思。用这个属性可以很容易做出圆角效果，当然也可以做出圆形效果。如图 11-8 所示 CSS3 制作的圆角表格。





图 11-8　CSS3 制作的圆角表格

目前 IE9、webkit 核心浏览器、FireFox3+都支持该属性。

7．边框图片

border-image 属性允许在元素的边框上设置图片，这使得原本单调的边框样式变得很丰富。让你从通常的 solid、dotted 和其他边框样式中解放出来。该属性给设计师一个更好的工具，用它可以方便地定义设计元素的边框样式，比 background-image 属性或枯燥的默认边框样式更好用。也可以明确的定义一个边框可以被如何缩放或平铺。

border-image 的使用方法如下：

```
border: 5px solid #cccccc;
border-image: url (/images/border-image.png) 5 repeat;
```

如图 11-9 所示就是 CSS3 制作的边框图片。

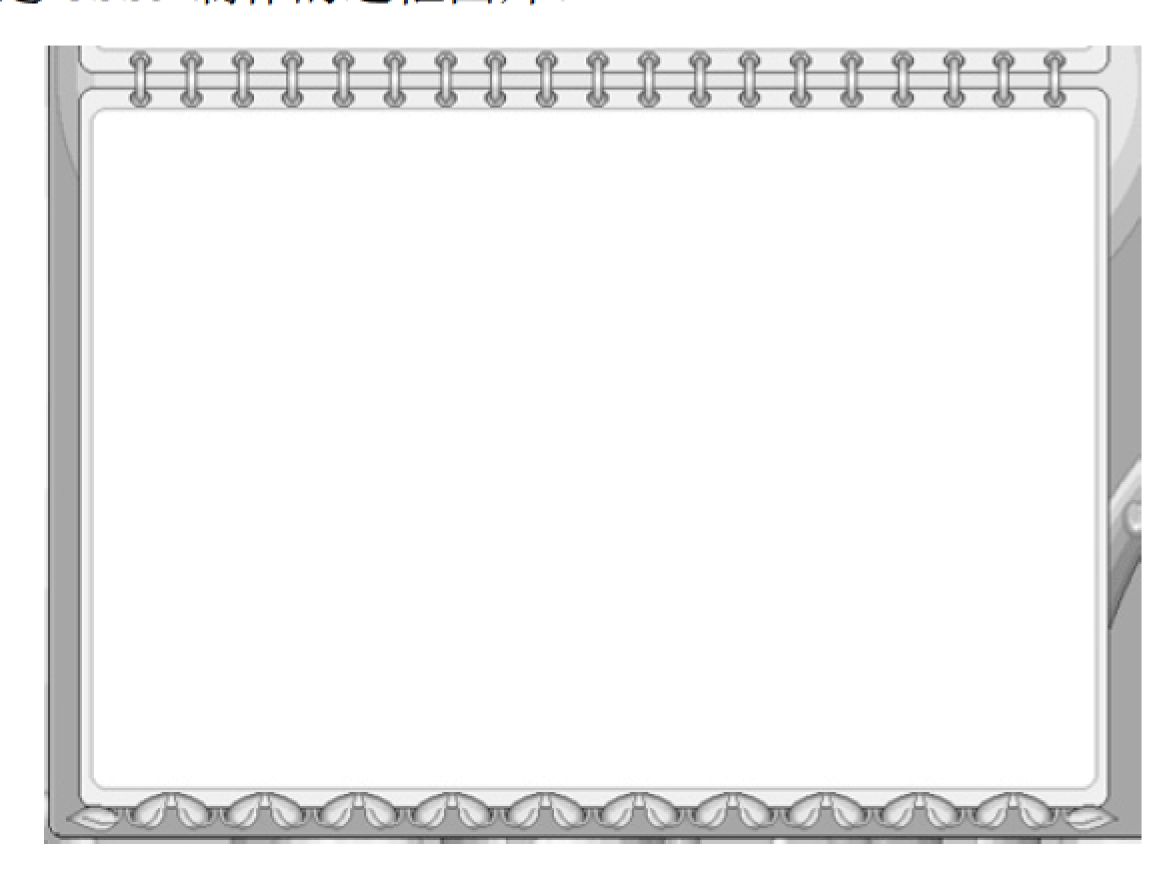


图 11-9　CSS3 制作的边框图片

8．形变效果

通常使用 CSS 和 HTML 我们是不可能使 HTML 元素旋转或者倾斜一定角度的。为了使元素

看起来更具有立体感，我们不得不把这种效果做成一个图片，这样就限制了很多动态的使用应用场景。Transform 属性的引入使我们以前通常要借助 SVG 等矢量绘图手段才能实现的功能，只需要一个简单的 CSS 属性就能实现。在 CSS3 中 Transform 属性主要包括 rotate 旋转、scale 缩放、translate 坐标平移、skew 坐标倾斜、matrix 矩阵变换等。如图 11-10 所示对元素的形变效果。



图 11-10　对元素的形变效果

目前支持形变的浏览器有 Webkit 系列浏览器、FireFox3.5+、Opear10.5+，IE 全系列不支持。

9. 媒体查询

媒体查询（Media Queries）可以让你为不同的设备基于它们的能力定义不同的样式。如在可视区域小于 400 像素的时候，想让网站的侧栏显示在主内容的下边，这样它就不应该浮动并显示在右侧了：

```
#sidebar {
   float: right;
   display: inline;
   }
 @media all and (max-width:400px) {
   #sidebar {
      float: none;
      clear: both;
      }
   }
也可以指定使用滤色屏的设备：
a {
   color: grey;
   }
@media screen and (color) {
   a {
      color: red;
      }
   }
```

这个属性是很有用的，因为不用再为不同的设备写独立的样式表了，而且也无须使用 JS 来确定每个用户的浏览器的属性和功能。基于 JavaScript 的方案是使用智能的流体布局，让布局对于用户的浏览器分辨率更加灵活。

媒体查询被基于 webkit 核心的浏览器和 Opera 支持，Firefox 在 3.5 版本中支持它，IE 目前不



支持这些属性。

10．CSS3 线性渐变

渐变色是网页设计中很常用的一项元素，它可以增强网页元素的立体感，同时使单一颜色的页面看起来不是那么突兀。过去为了实现渐变色，通常需要先制作一个渐变的图片，将它切割成很细的一小片，然后使用背景重复使整个 HTML 元素拥有渐变的背景色。这样做有两个弊端：为了使用图片背景，很多时候使得本身简单的 HTML 结构变得复杂；另外，受制于背景图片的长度或宽度，HTML 元素不能灵活的动态调整大小。CSS3 中 Webkit 和 Mozilla 对渐变都有强大的支持，如图 11-11 所示就是使用 CSS3 制作的渐变背景图。



图 11-11　使用 CSS3 制作的渐变背景图

从上面的效果图可以看出，线性渐变是一个很强大的功能。使用很少的 CSS 代码，就能做出以前需要使用很多图片才能完成的效果。很可惜的是，目前支持该属性的浏览器只有最新版的 Safari、Chrome、Firefox 浏览器支持，并且语法差异较大。

11.3.3　主流浏览器对 CSS3 的支持

CSS3 带来了众多全新的设计体验，但是并不是所有浏览器都完全支持它。当然，网页不需要在所有浏览器中看起来都严格一致，有时候在某个浏览器中使用私有属性来实现特定的效果是可行的。

下面介绍使用 CSS3 的注意事项。

- CSS3 的使用不应当影响页面在各个浏览器中的正常显示。可以使用 CSS3 的一些属性来增强页面表现力和用户体验，但是这个效果提升不应当影响其他浏览器用户正常访问该页面。
- 同一页面在不同浏览器中不必完全显示一致。功能较强的浏览器页面可以显示得更炫一些，而较弱的浏览器可以显示得不是那么酷，只要能完成基本的功能就行，大可不必为了在各个浏览器中得到同样的现实效果而大费周折。
- 在不支持 CSS3 的浏览器中，可以使用替代方法来实现这些效果，但是需要平衡实现的复杂度和实现的性能问题。

11.4 使用 CSS3 实现圆角表格

传统的圆角生成方案，必须使用多张图片作为背景图案。CSS3 的出现，使得我们再也不必浪费时间去制作这些图片了，而且还有其他多个优点：

- 减少维护的工作量。图片文件的生成、更新、编写网页代码，这些工作都不再需要了。
- 提高网页性能。由于不必再发出多余的 HTTP 请求，网页的载入速度将变快。
- 增加视觉可靠性。某些情况下（网络拥堵、服务器出错、网速过慢等等），背景图片会下载失败，导致视觉效果不佳。CSS3 就不会发生这种情况。

CSS3 圆角只需设置一个属性 border-radius。为这个属性提供一个值，就能同时设置 4 个圆角的半径。CSS 度量值都可以使用 em、ex、pt、px、%等。

下面是一个使用 CSS3 实现圆角表格的代码：

```
<html
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>圆角效果 border-radius</title>
<style
type="text/css">
body,div{margin:0;padding:0;}
.border{
    width:400px;
    border:20px solid #096;
    height:100px;
    -moz-border-radius:15px; /*仅 Firefox 支持，实现圆角效果*/
    -webkit-border-radius:15px; /*仅 Safari,Chrome 支持，实现圆角效果*/
    -khtml-border-radius:15px; /*仅 Safari,Chrome 支持，实现圆角效果*/
    border-radius:15px; /*仅 Opera，Safari,Chrome 支持，实现圆角效果*/
}
</style>
</head>
<body>
<p> </p>
<div class="border">使用 border-radius 实现最简单的圆角表格</div>
</body>
</html>
```

border-radius 可以同时设置 1 到 4 个值。如果设置 1 个值，表示 4 个圆角都使用这个值。如果设置两个值，表示左上角和右下角使用第一个值，右上角和左下角使用第二个值。如果设置三个值，表示左上角使用第一个值，右上角和左下角使用第二个值，右下角使用第三个值。如果设置 4 个值，则依次对应左上角、右上角、右下角、左下角（顺时针顺序）。

除 IE 和遨游浏览器外，目前有 Firefox，Safari，Chrome，Opera 支持该属性，其 Safari，Chrome，Opera 是支持最好的。在 firefox 浏览器中浏览效果如图 11-12 所示。





图 11-12　圆角表格效果

我们还可以随意指定圆角的位置，上左、上右、下左、下右 4 个方向。上左圆角效果代码如下所示，其浏览效果如图 11-13 所示。

```
-moz-border-radius-topleft :15px;
-webkit-border-top-left-radius :15px;
border-top-left-radius :15px;
```



图 11-13　上左圆角表格

同样的还有其他几个方向的圆角，这里就不再一一举例了。注意虽然各大浏览器基本都支持 border-radius，但是在某些细节上，实现都不一样。当 4 个角的颜色、宽度、风格（实线框、虚线框等）、单位都相同时，所有浏览器的渲染结果基本一致；一旦 4 个角的设置不相同，就会出现很大的差异。因此，目前最安全的做法，就是将每个圆角边框的风格和宽度，都设为一样的值，并且避免使用百分比值。

第 12 章　使用 Photoshop 绘制与修饰网页图像



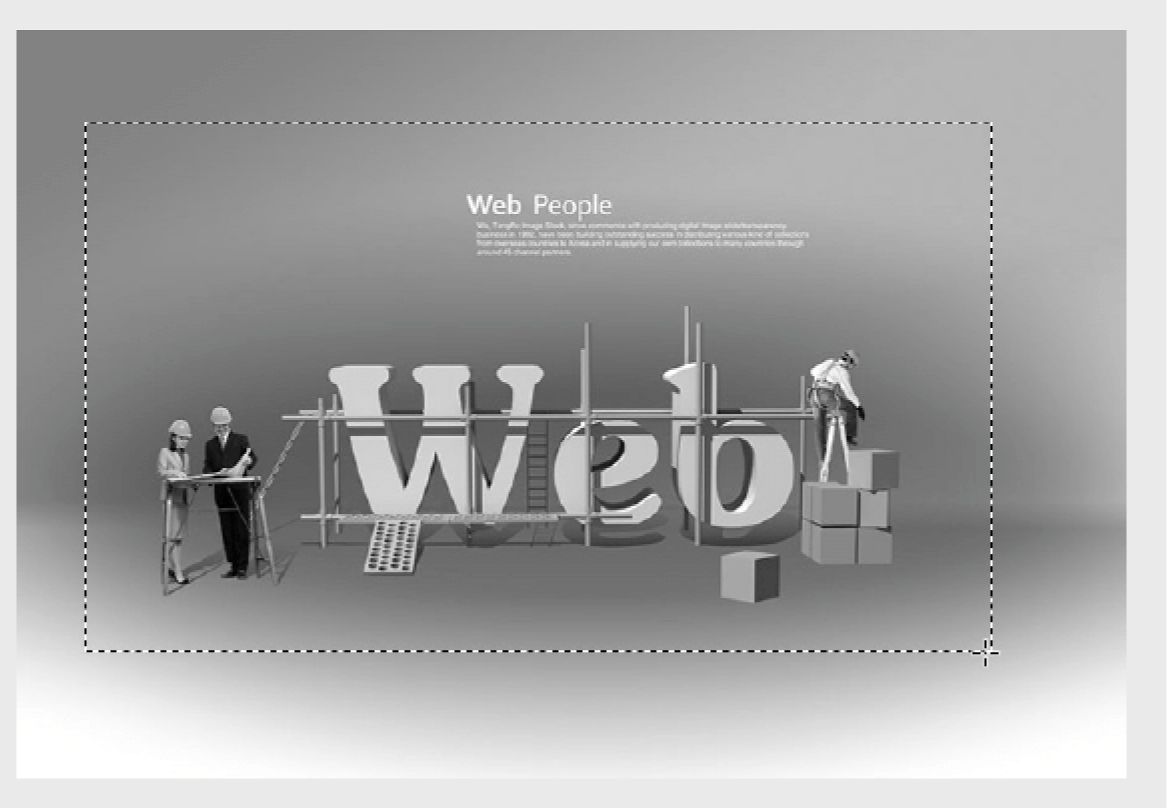
本章导读

Photoshop 主要处理以像素所构成的数字图像。使用其众多的编修与绘图工具，可以有效地进行图片编辑工作。图像处理是对已有的位图图像进行编辑加工处理以及运用一些特殊效果，其重点在于对图像的处理加工；图形创作软件是按照自己的构思创意，使用矢量图形等来设计图形。本章将讲述 Photoshop 的基本操作。

- Photoshop CC 工作界面
- 图像的调整
- 设置前景色和背景色
- 创建选择区域
- 基本绘图工具

实例展示





12.1　Photoshop CC 工作界面

Photoshop CC 的工作界面如图 12-1 所示。





图 12-1　Photoshop CC 工作界面

12.1.1　菜单命令

Photoshop CC 包括【文件】、【编辑】、【图像】、【图层】、【类型】、【选择】、【滤镜】、【3D】、【视图】、【窗口】和【帮助】11 个菜单，如图 12-2 所示。

Ps　文件(F)　编辑(E)　图像(I)　图层(L)　类型(Y)　选择(S)　滤镜(T)　3D(D)　视图(V)　窗口(W)　帮助(H)

图 12-2　菜单栏

- “文件”菜单：对所修改的图像进行打开、关闭、存储、输出、打印等操作。
- “编辑”菜单：对编辑图像过程中所用到的各种操作，如拷贝、粘贴等一些基本操作。
- “图像”菜单：用来修改图像的各种属性，包括图像和画布的大小、图像颜色的调整、修正图像等。
- “图层”菜单：图层的基本操作命令。
- “类型”菜单：全新文字系统消除锯齿选项可提供文字在网页上显示效果的逼真预览。这个新选项非常符合基于 Windows 和 Mac 渲染的主流浏览器的消除锯齿选项。
- “选择”菜单：可以对选区中的图像添加各种效果或进行各种变化而不改变选区外的图像，还提供了各种控制和变换选区的命令。
- “滤镜”菜单：用来添加各种特殊效果。
- “3D 菜单”：增加了较多功能，可以制作出光感更为细腻、纹理更加丰富、阴影更加逼真的立体效果。“实时 3D 绘画”模式也可显著提升性能，并可最大限度地减少失真。
- “视图”菜单：用来调整图像在显示方面的属性。
- “窗口”菜单：用于管理工作环境，控制各种窗口。
- “帮助”菜单：用于查找帮助信息。



12.1.2 工具箱

Photoshop 的工具箱包含了多种工具。要选择使用这些工具，只要单击工具箱中的工具按钮即可，如图 12-3 所示。



图 12-3 工具箱

- “选框”工具（M）：可选择矩形、椭圆、单行和单列选区，用来在图像中选择区域。
- “移动”工具（V）：用来移动当前图层或当前图层中选定的区域。
- “套索”工具（L）：用来选择不规则的选区，包括自由套索、多边形套索和磁性套索工具。自由套索工具适合建立简单选区；多边形套索适合建立棱角比较分明但不规则的选区，如多边形、建筑楼房等；而磁性套索是用于选择图形颜色反差较大的图像，颜色反差越大选取的图形越准确。
- “魔棒”工具（W）：以点取的颜色为起点选取跟它颜色相近或相同的颜色，图像颜色反差越大选取的范围越广，容差越大选取的范围越广。
- “裁剪”工具（C）：可以通过拖动选框，选取要保留的范围并进行裁切，选取后可以按 Enter 键完成操作，取消则按 Esc 键。
- “切片”工具（K）：用来制作网页的热区。
- “画笔”工具（B）：用于柔边、描边的绘制。
- “仿制图章”工具（S）：可以把其他区域的图像纹理轻易地复制到选定的区域。
- “历史记录画笔”工具（Y）：用于恢复图像的操作，可以一步一步地恢复，也可以直接按 F12 键全部恢复。
- “橡皮擦”工具（E）：可以清除像素或者恢复背景色。
- “渐变”工具（G）：填充渐变颜色。
- “模糊”工具（R）：模糊图像。
- “减淡”工具（O）：使图像变亮。
- “路径选择”工具（A）：选择整个路径。
- “横排文字”工具（T）：在图像上创建文字。
- “钢笔”工具（P）：绘制路径。
- “矩形”工具（U）：绘制矩形。
- “注释”工具（N）：添加文字注释。
- “吸管”工具（I）：选取颜色。
- “抓手”工具（H）：在图像窗口内移动图像。
- “缩放”工具（Z）：可放大和缩小图像的视图。

12.1.3 工具选项栏

使用 Photoshop CC 绘制或处理图像时，首先需要在工具箱中选择工具，然后在选项栏中对该



工具进行相应的设置，如图 12-4 所示是【文本】工具的选项栏。

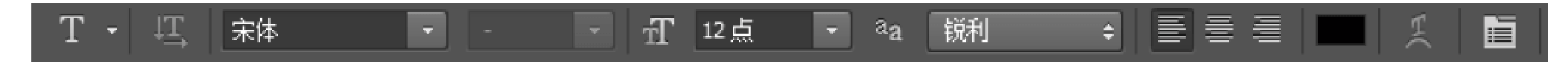


图 12-4　【文本】工具的选项栏

12.1.4　浮动面板

在默认情况下，面板位于文档窗口的右侧，其主要功能是查看和修改图像。一些面板中的菜单提供其他命令和选项，可使用多种不同方式组织工作区中的面板。可以将面板存储在面板箱中，以使它们不干扰工作且易于访问，或者可以让常用面板在工作区中保持打开。另一个选项是将面板编组，或将一个面板停放在另一个面板的底部，如图 12-5 所示。



图 12-5　浮动面板

12.1.5　文档窗口

图像文件窗口就是显示图像的区域，也是编辑和处理图像的区域。在图像窗口中可以实现 Photoshop 中所有的功能，也可以对图像窗口进行多种操作，如改变窗口大小和位置，对窗口进行缩放等。文档窗口如图 12-6 所示。

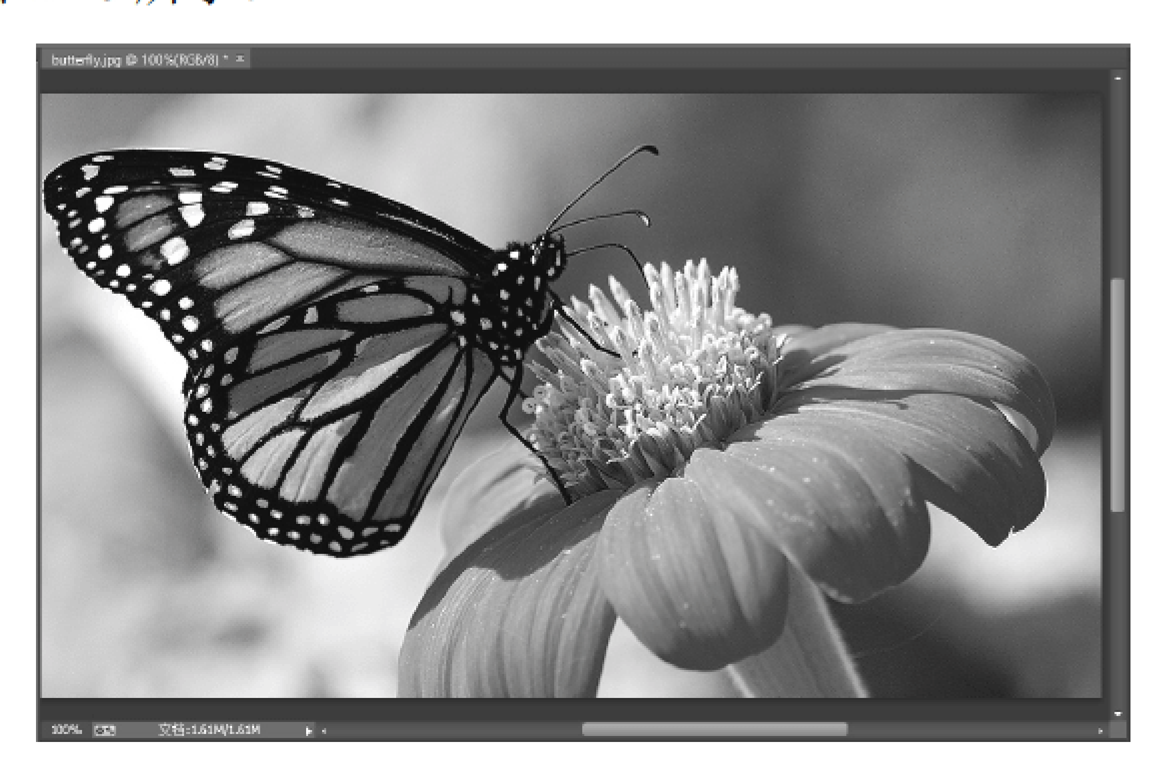


图 12-6　文档窗口

12.2 图像的调整

在 Photoshop 中调整图像的大小和画布的大小是经常用的一种操作，本节将讲述这些基本操作。

12.2.1 小实例——调整图像大小

图像大小包括像素大小和文档大小两个方面，整体调图一定要约束比例。本节讲述调整图像的大小，具体操作步骤如下。

步骤01 启动 Photoshop CC，执行“文件”|“打开”命令，弹出“打开”对话框，在对话框中选择图像文件，如图 12-7 所示。

步骤02 单击“打开”按钮，打开图像文件，如图 12-8 所示。



图 12-7 “打开”对话框



图 12-8 打开图像文件

步骤03 执行“图像”|“图像大小”命令，弹出“图像大小”对话框，将图像“高度”设置为 500，“宽度”自动修改为 529，如图 12-9 所示。

步骤04 单击“确定”按钮，即可缩小图像，如图 12-10 所示。



图 12-9 “图像大小”对话框



图 12-10 缩小图像



★ 知识要点 ★

如果在弹出的“图像大小”对话框中，把约束比例前面的对号取消掉，再设置文档的宽度和长度时就不再受比例的约束。

12.2.2　小实例——调整画布大小

调整画布大小是图像不变，但是画布的尺寸有所调整。本节讲述调整画布的大小，具体操作步骤如下。

步骤01 启动 Photoshop CC，执行“文件”|“打开”命令，弹出“打开”对话框，打开图像文件“画布大小.jpg”，如图 12-11 所示。

步骤02 执行“图像”|“画布大小”命令，弹出“画布大小”对话框，将图像“高度”设置为 500，“宽度”设置为 700，如图 12-12 所示。

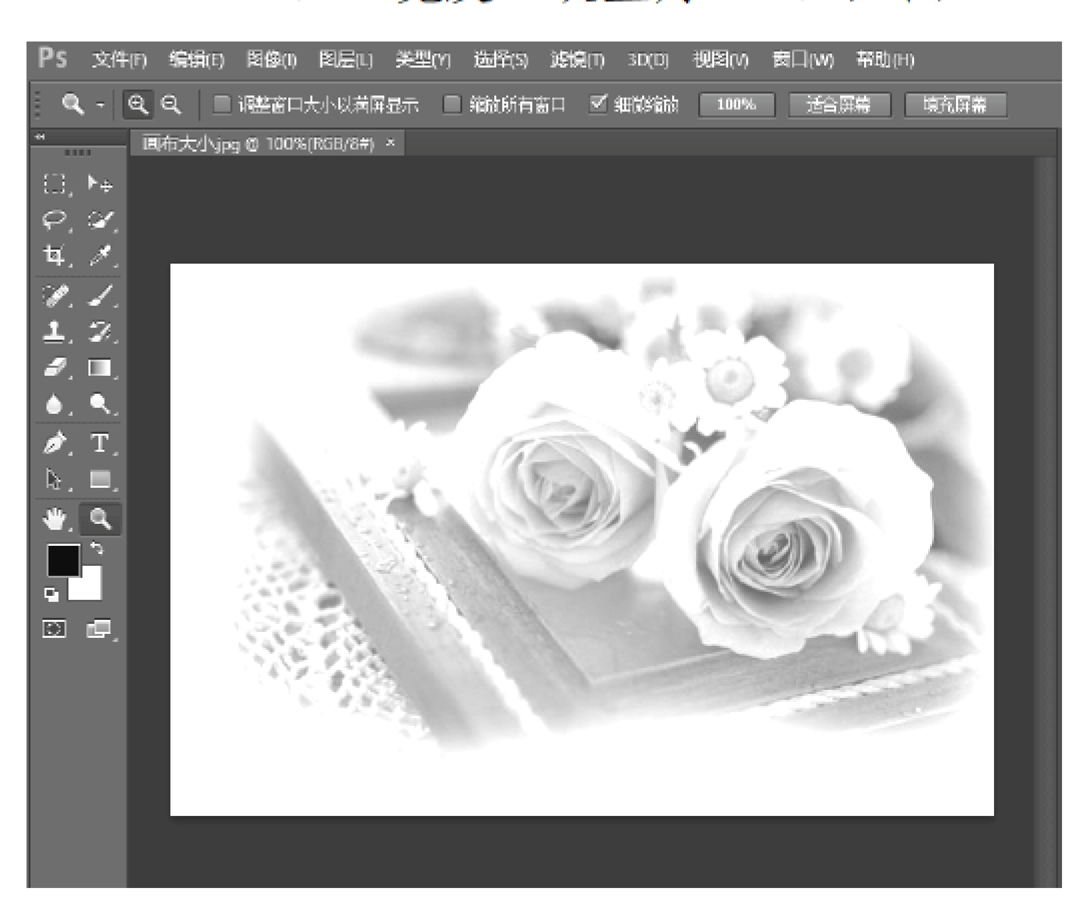


图 12-11　打开图像文件



图 12-12　“画布大小”对话框

步骤03 单击“确定”按钮，即可将画布的上下增加 100 像素，如图 12-13 所示。

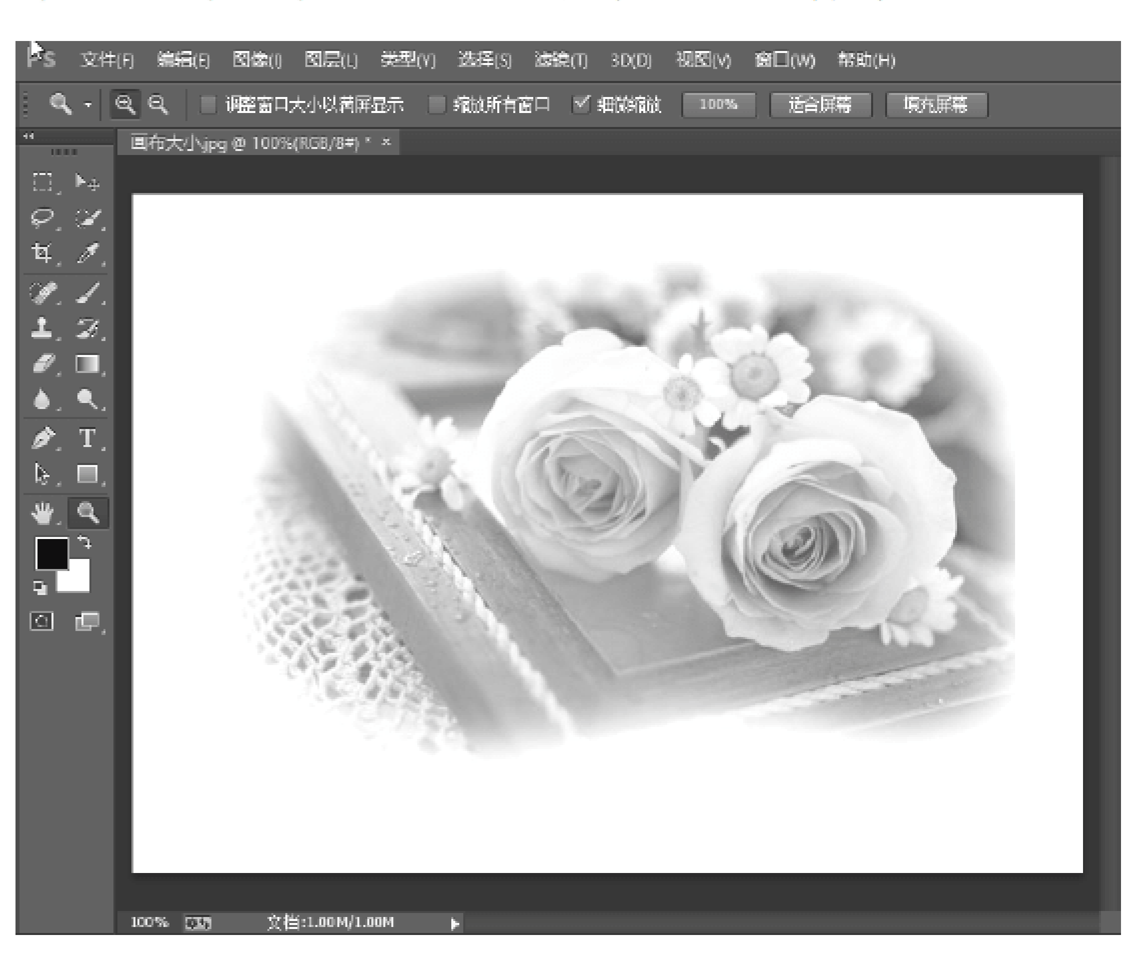


图 12-13　扩大画布大小

12.3 设置前景色和背景色

在 Photoshop CC 中，默认的前景色为黑色、背景色为白色。当设置了其他颜色后，要恢复默认的颜色，只需单击工具箱中的默认前景色和背景色按钮，如图 12-14 所示。

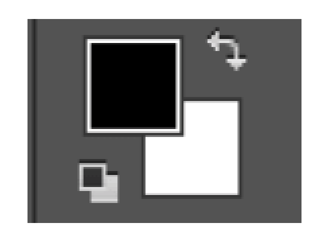


图 12-14 单击按钮

12.3.1 默认的前景色与背景色

前景色：用于显示和选取当前绘图工具所使用的颜色。单击“前景色”按钮，可以打开“拾色器”对话框并从中选取颜色，如图 12-15 所示。

背景色：用于显示和选取图像的底色。选取背景色后，并不会改变图像的背景色，只有在使用与背景色有关的工具时才会依照背景色的设置来执行命令。单击“背景色”按钮，可以打开“拾色器”对话框并从中选取颜色，如图 12-16 所示。

切换前景色与背景色：用于切换前景色和背景色。

默认前景色与背景色：用于恢复前景色和背景色为初始默认颜色，即 100%黑色与白色。

默认的前景色是黑色，默认的背景色是白色。但在 Alpha 通道中，默认前景色是白色，默认背景色是黑色。



图 12-15 前景色

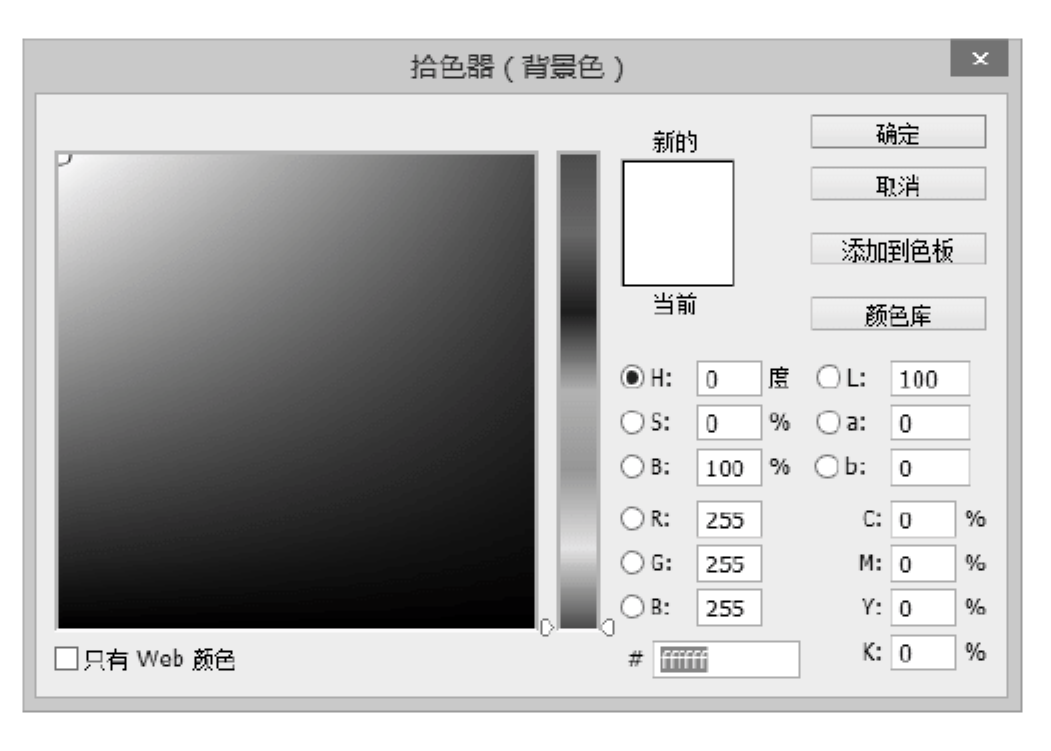


图 12-16 背景色

12.3.2 更改和恢复前景色与背景色

本节讲述如何更改和恢复前景色和背景色，具体操作步骤如下。

步骤01 启动 Photoshop CC，打开图像文件“背景色.jpg”，如图 12-17 所示。

步骤02 选择工具箱中的“魔棒”工具，在窗口中单击选择选区，如图 12-18 所示。



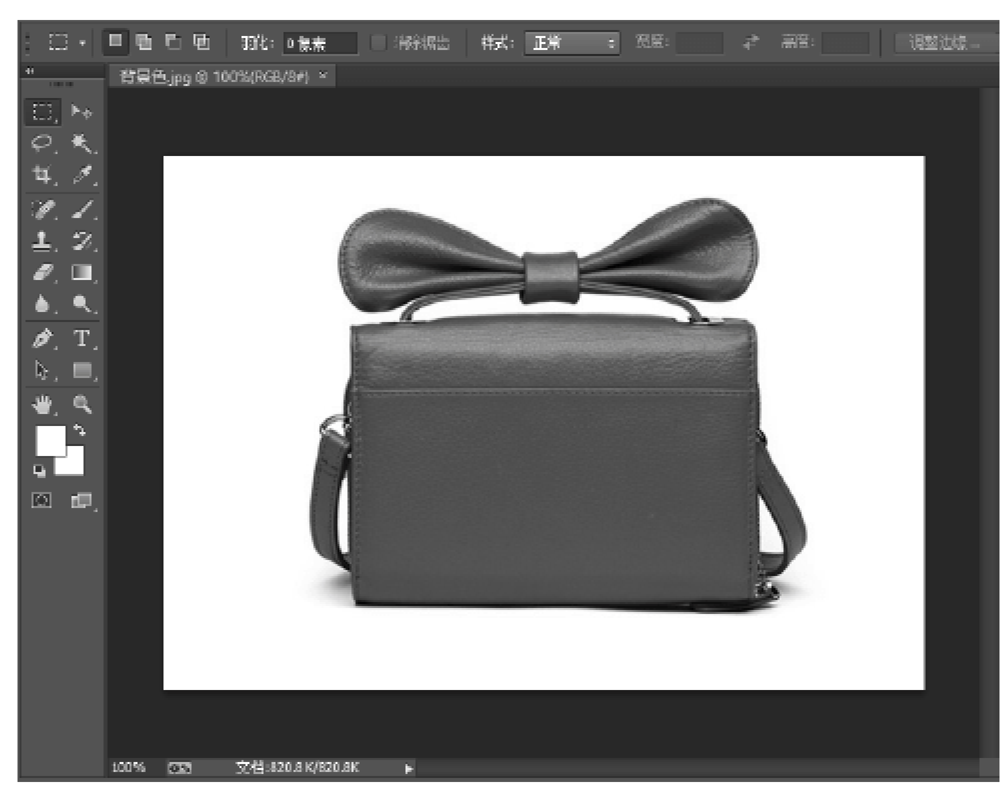




图 12-17　打开图像

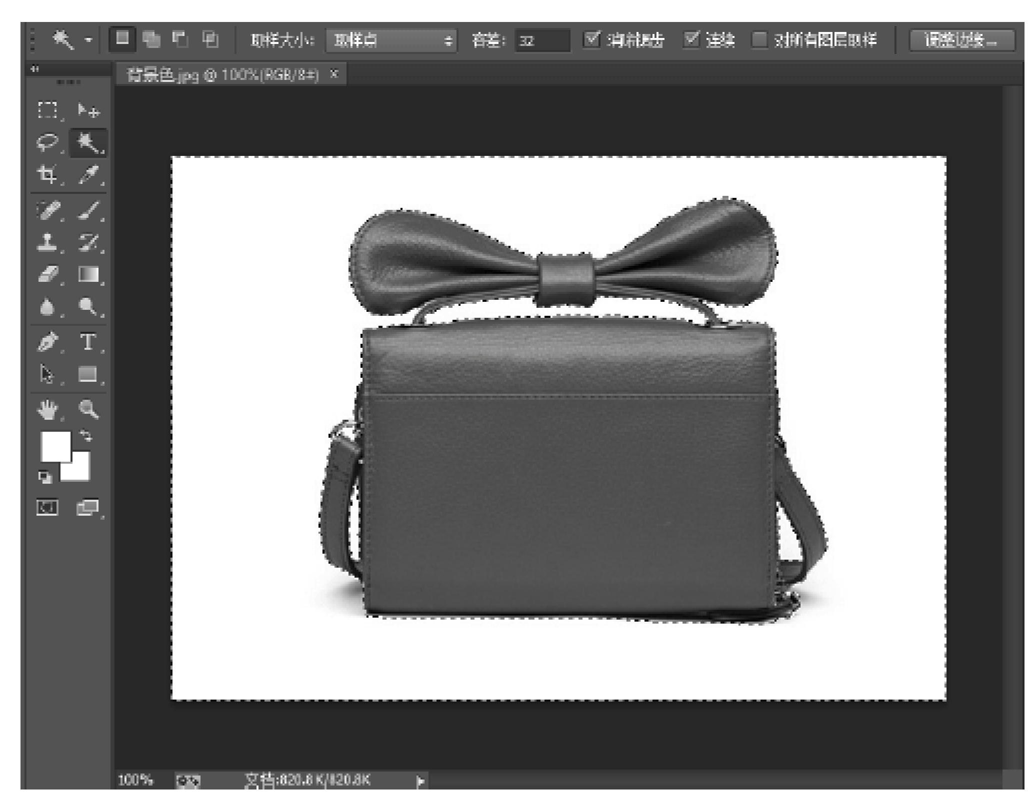


图 12-18　选择选区

步骤03 单击选择工具箱中的“前景色”按钮，弹出“拾色器（前景色）”对话框，选择要设置的前景颜色，如图 12-19 所示。

步骤04 按键盘中的 Ctrl+Delete 键即可填充背景颜色，如图 12-20 所示。

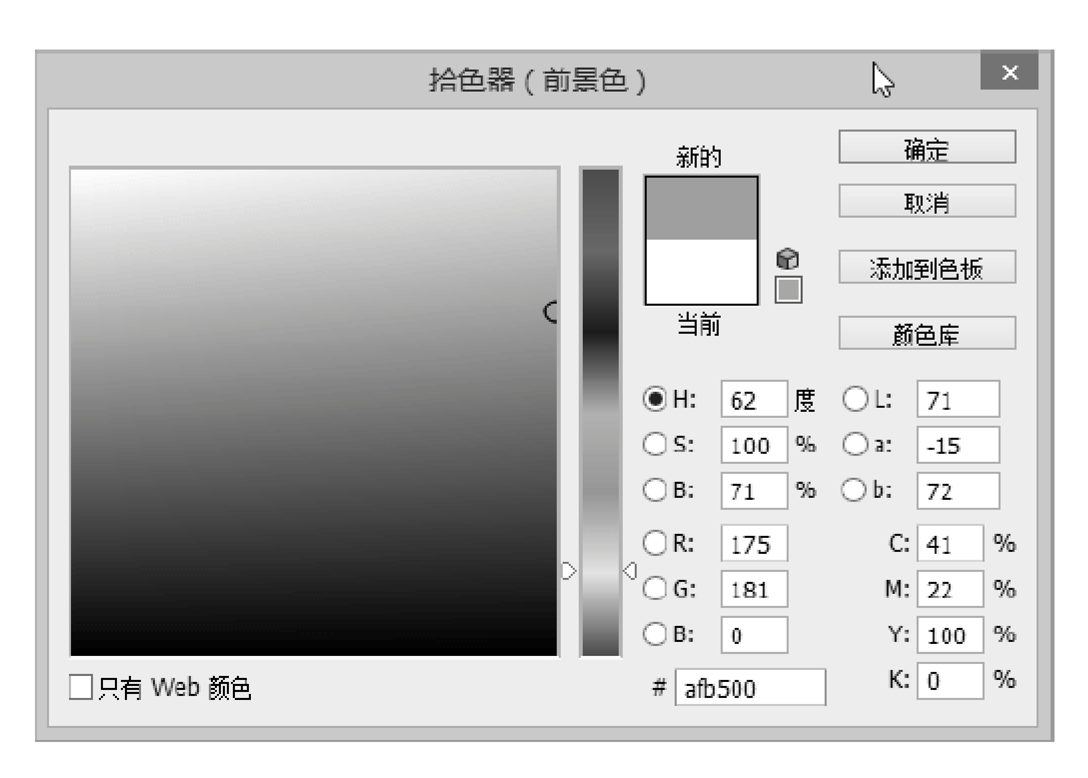


图 12-19　设置前景颜色

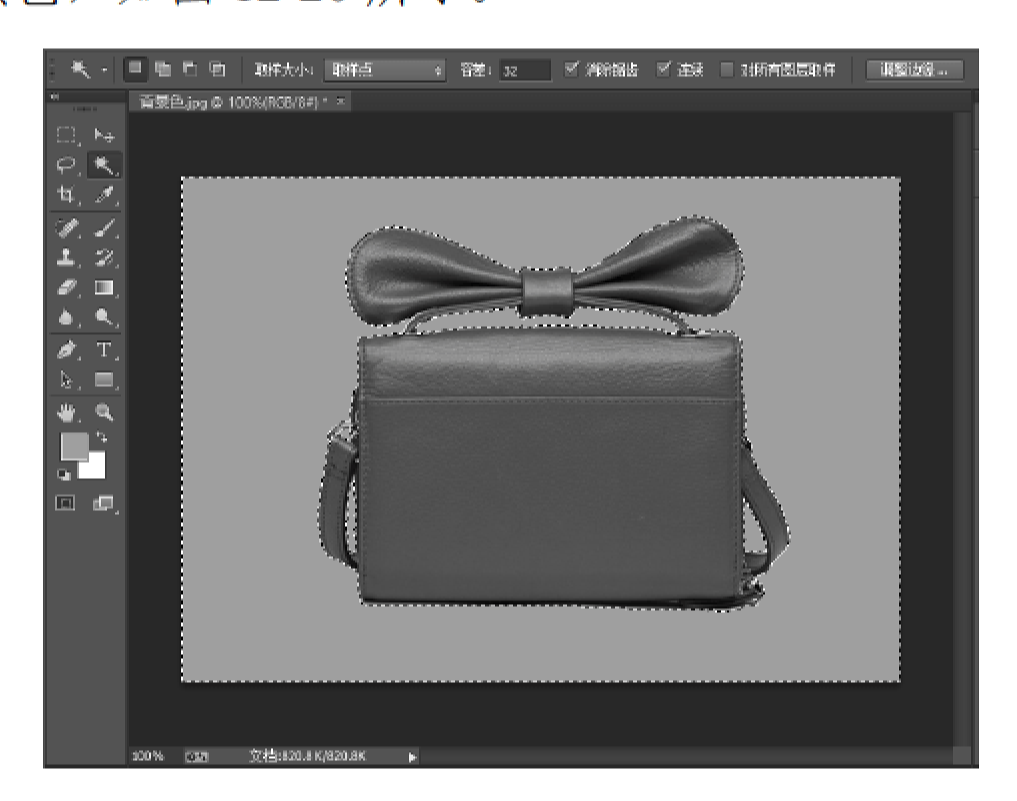


图 12-20　填充背景颜色

步骤05 在工具箱中单击“切换前景色和背景色”按钮，即可快速更改前景色和背景色，如图 12-21 所示。

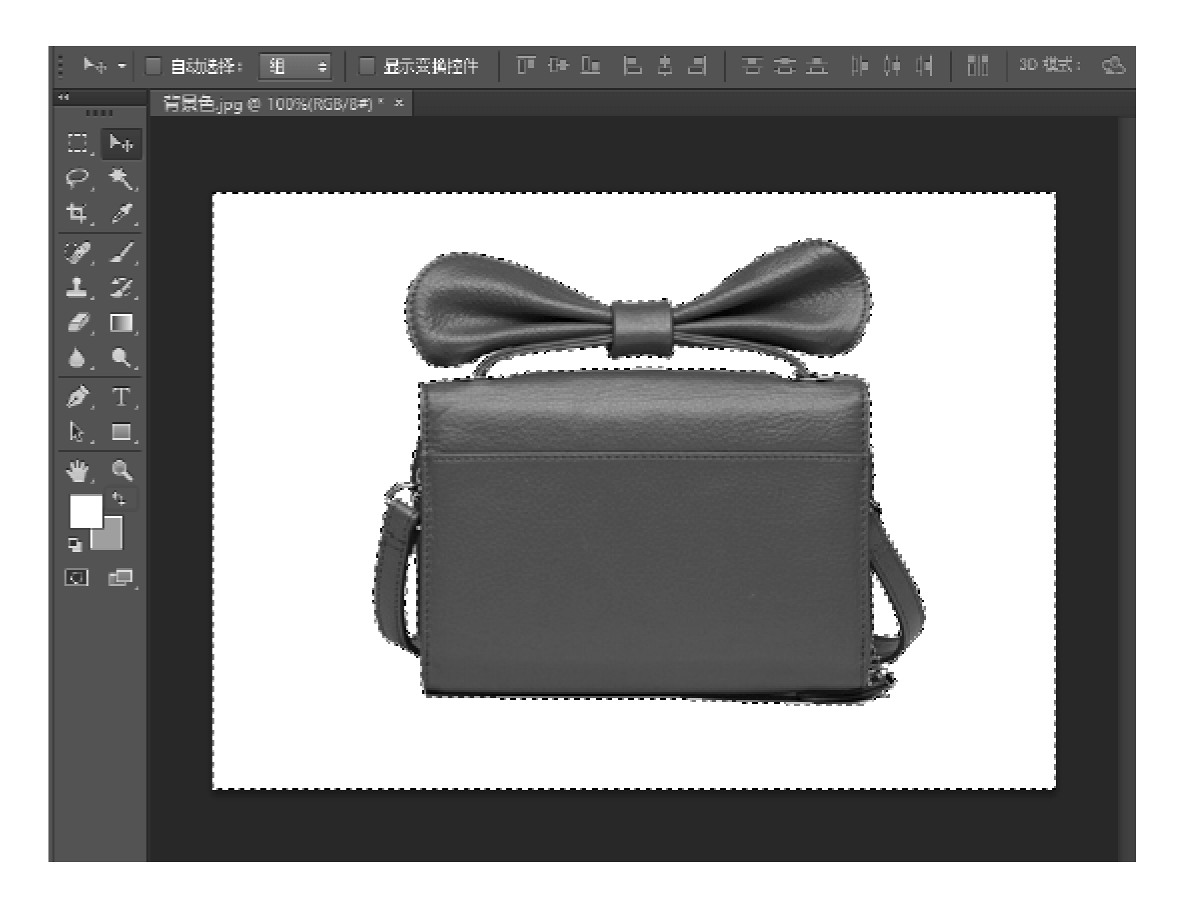


图 12-21　快速更改前景色和背景色

12.4 创建选择区域

如何快速、精确地选取图像十分重要，这就要求掌握好各种选择工具的使用方法，使图像选取尽可能精确、合适，为以后的各种操作提供方便。

12.4.1 选框工具

Photoshop 的选框工具内含 4 个工具，分别是矩形选框工具、椭圆选框工具、单行选框工具、单列选框工具。如图 12-22 所示就是选框工具。

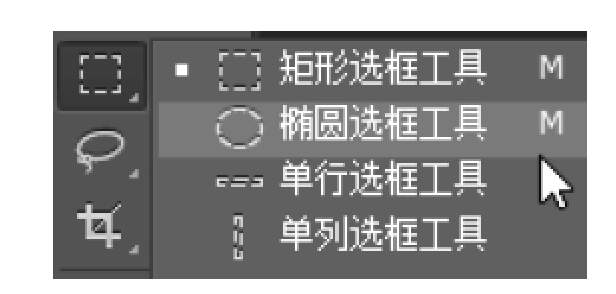


图 12-22 选框工具

使用矩形选框工具，在图像中确认要选择的范围，按住鼠标左键不放拖动鼠标，即可选出要选取的选区，如图 12-23 所示。椭圆选框工具的使用方法与矩形选框工具的使用方法相同，如图 12-24 所示。

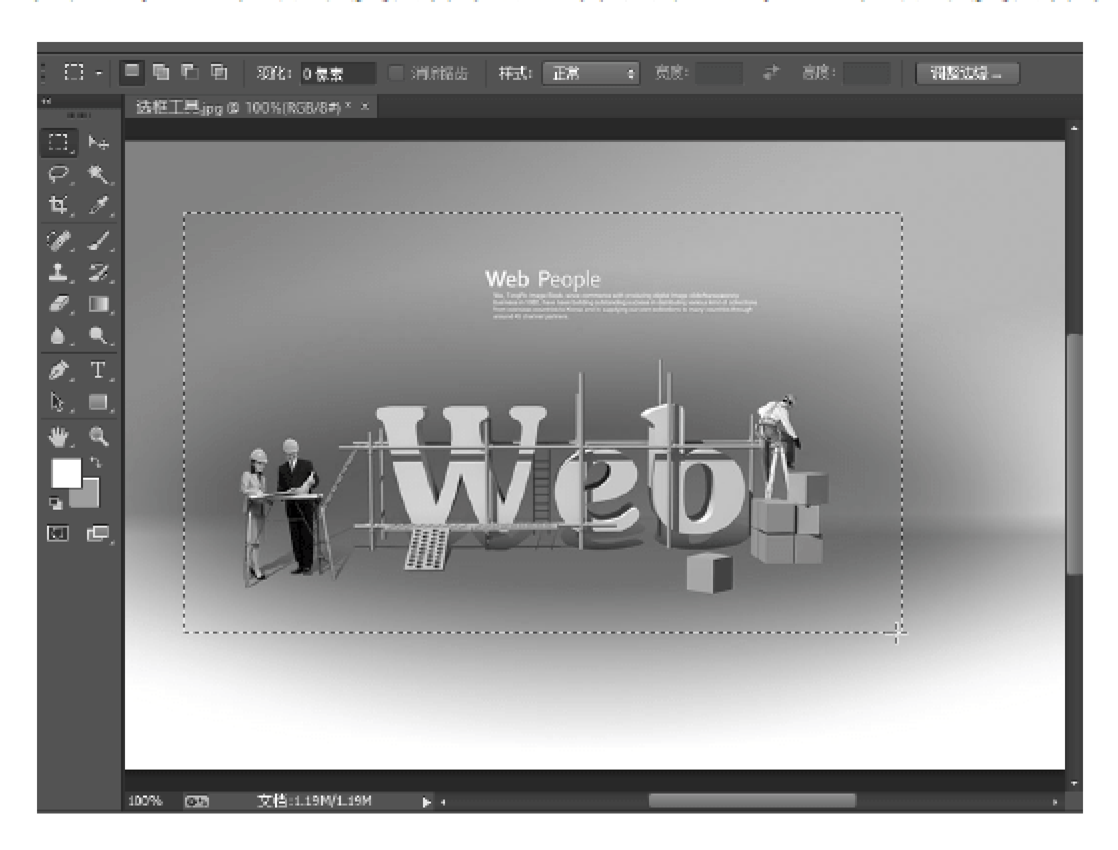


图 12-23 矩形选框工具



图 12-24 椭圆选框工具

12.4.2 套索工具

Photoshop 的套索工具内含 3 个工具，分别是套索工具、多边形套索工具、磁性套索工具。套索工具是最基本的选区工具，在处理图像中起着很重要的作用。套索工具的快捷键是字母 L。如图 12-25 所示为套索工具。

套索工具组里的第一个套索工具用于选择任意不规则选区，套索工具组里的多边形套索工具用于选择有一定规则的选区，而套索工具组里的磁性套索工具是制作边缘比较清晰，且与背景颜色相差比较大的图片的选区。在使用的时候注意其属性栏的设置。如图 12-26 所示为套索工具选项栏。



图 12-25 套索工具



图 12-26 套索工具选项栏



- 羽化：取值范围在 0~250 像素之间，可羽化选区的边缘，数值越大，羽化的边缘越大。
- 消除锯齿：该功能是让选区更平滑。

12.4.3　魔棒工具

Photoshop 的魔棒工具，是一个选区工具，其选择范围的多少取决于其工具选项栏中容差值的高低。容差值高，选择的范围就大；容差值低，选择的范围就小。魔棒工具的快捷键是字母 W。如图 12-27 所示为魔棒工具。魔棒工具选项栏，如图 12-28 所示。



图 12-27　魔棒工具



图 12-28　魔棒工具选项栏

- 新选区：可以创建一个新的选区。
- 添加到选区：在原有选区的基础上，继续增加一个选区，也就是将原选区扩大。
- 从选区减去：在原选区的基础上剪掉一部分选区。
- 与选区交叉：执行的结果，就是得到两个选区相交的部分。
- 容差：确定魔棒工具的选择范围，数值越高，选择的范围就越大；反之，选择的范围就小。
- 消除锯齿：消除边缘的锯齿，使选择范围边缘光滑。
- 连续：只选择使用相同颜色的邻近区域。
- 对所有图层取样：使用所有可见图层中的数据选择颜色。否则，魔棒工具将只从现有图层中选择颜色。

12.4.4　小实例——制作透明图像

透明图像应用广泛，利用选择工具抠取透明图像效果如图 12-29 所示，具体操作步骤如下。

步骤01 打开图像文件，选择工具箱中的“魔棒”工具，如图 12-30 所示。



图 12-29　透明图像效果

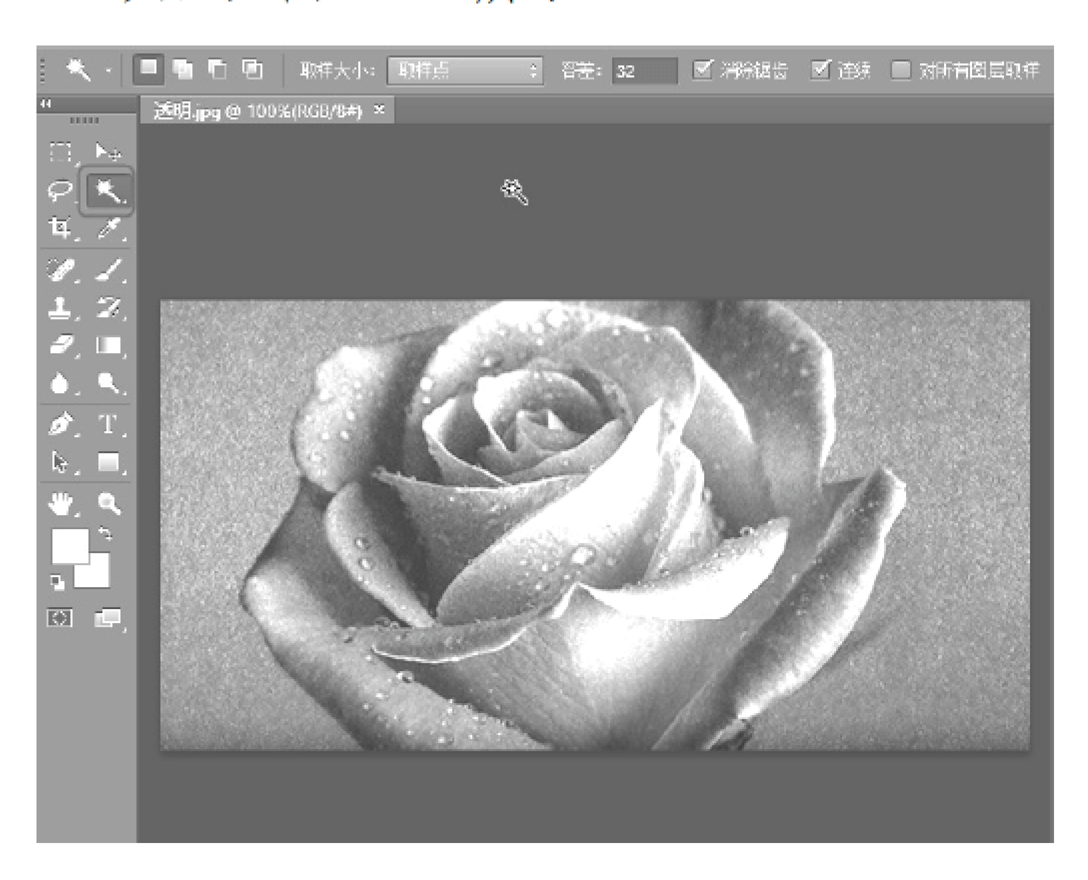


图 12-30　打开图像文件

步骤02 在窗口中空白处单击选择区域，如图 12-31 所示。

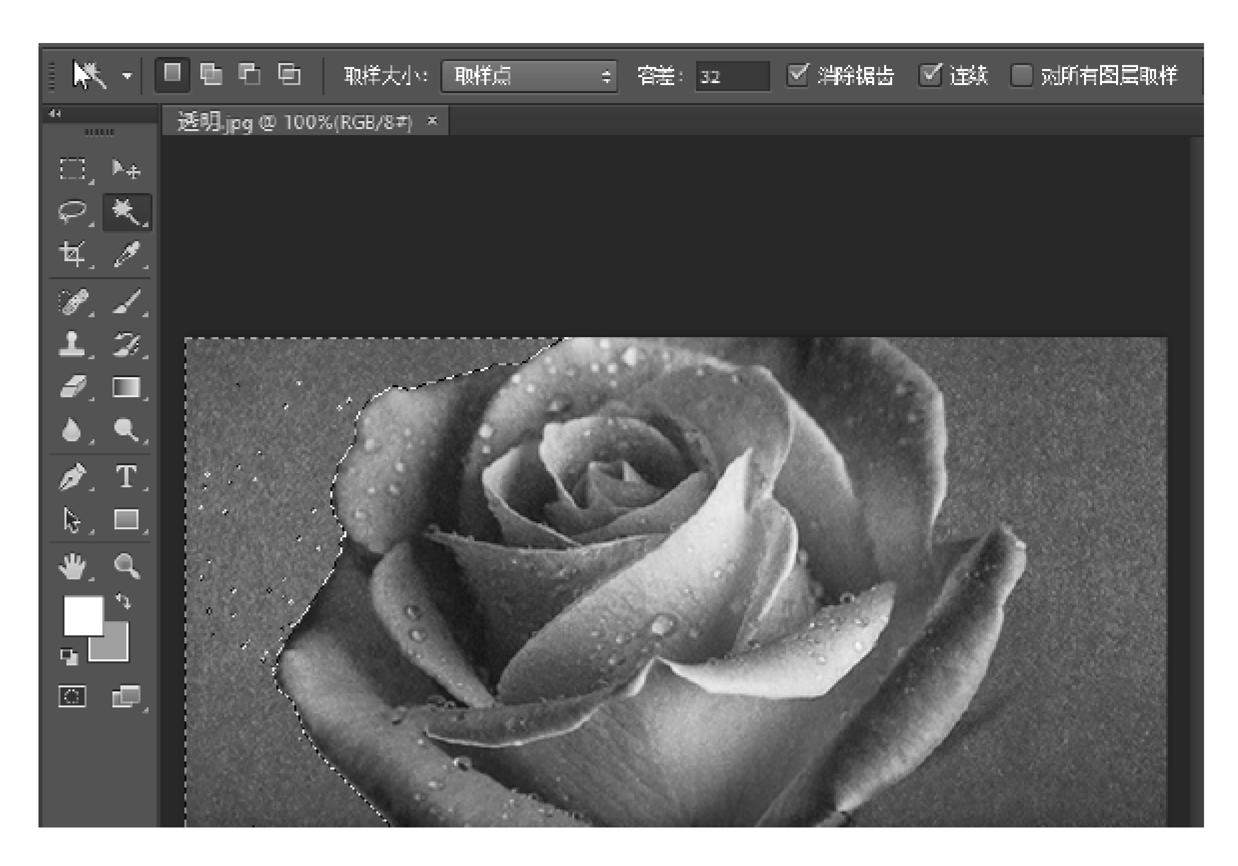


图 12-31　选择区域

步骤03 按住键盘中的 Shift 键，在花以外的区域继续多次单击选择区域，如图 12-32 所示。

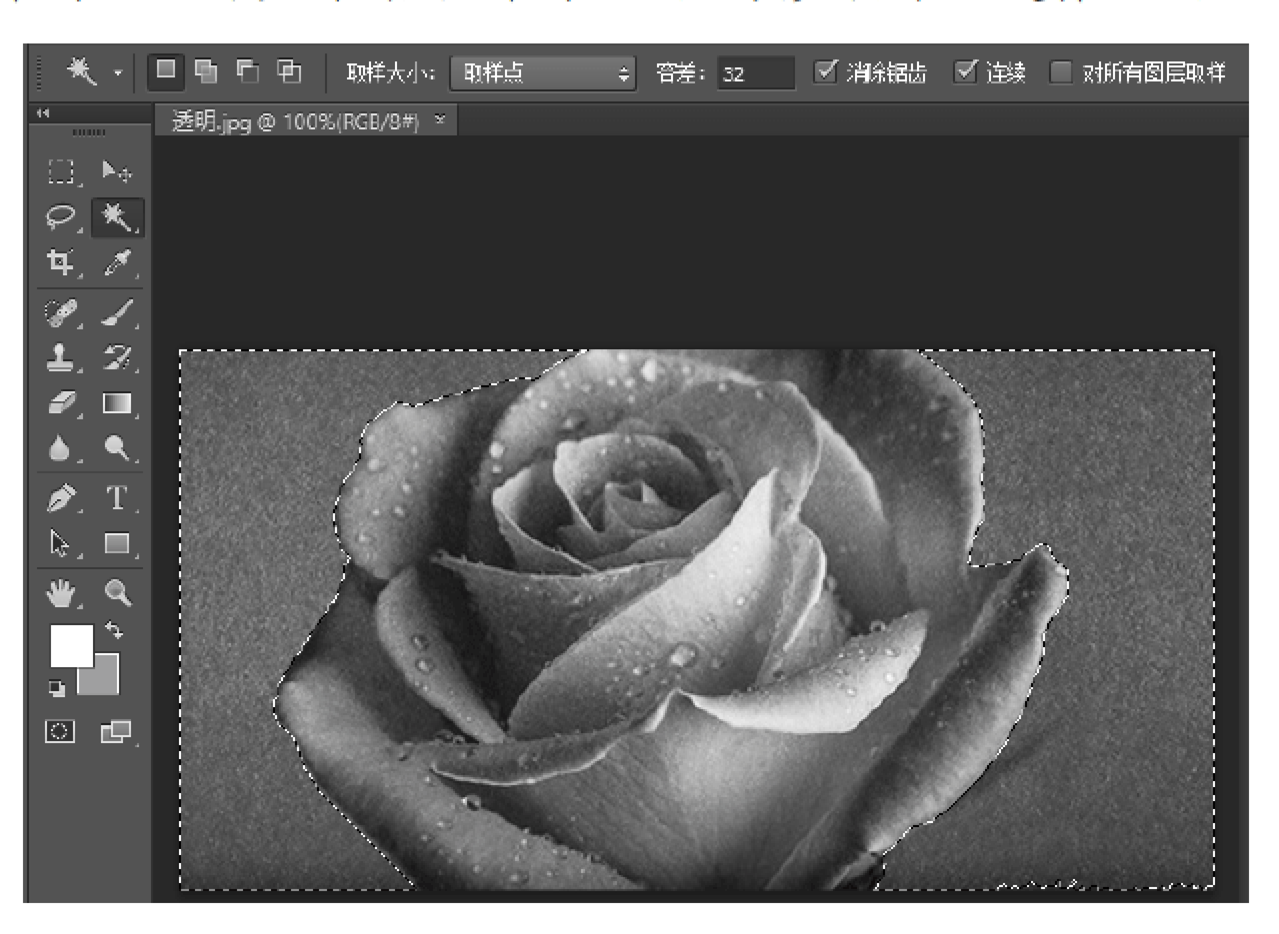


图 12-32　选择区域

步骤04 在“图层”面板中单击“背景”图层，弹出“新建图层”对话框，如图 12-33 所示。单击“确定”按钮，即可将其转换为图层 0。



图 12-33　“新建图层”对话框

步骤05 按键盘中的 Ctrl+Delete 键删除背景，如图 12-34 所示。



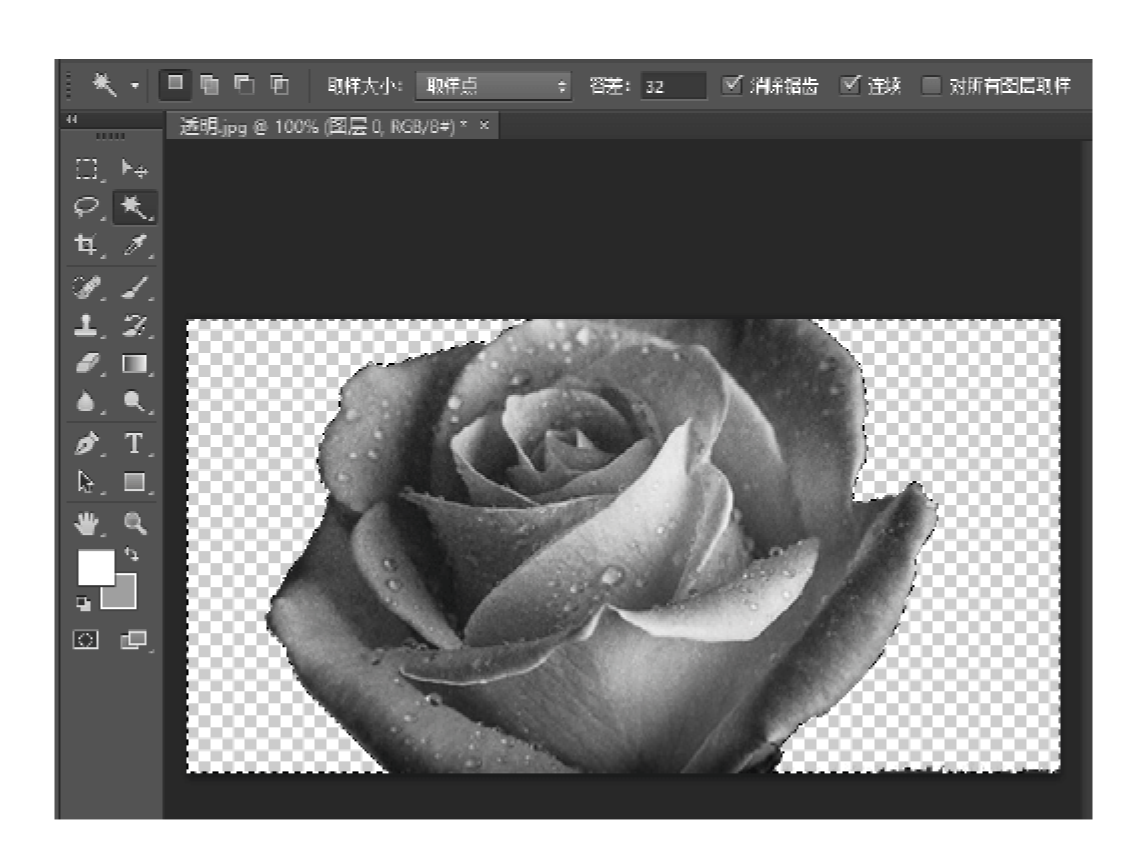


图 12-34　删除背景

步骤06 执行“文件”|“存储为 Web 所用格式”命令，弹出“存储为 Web 所用格式”对话框，如图 12-35 所示。

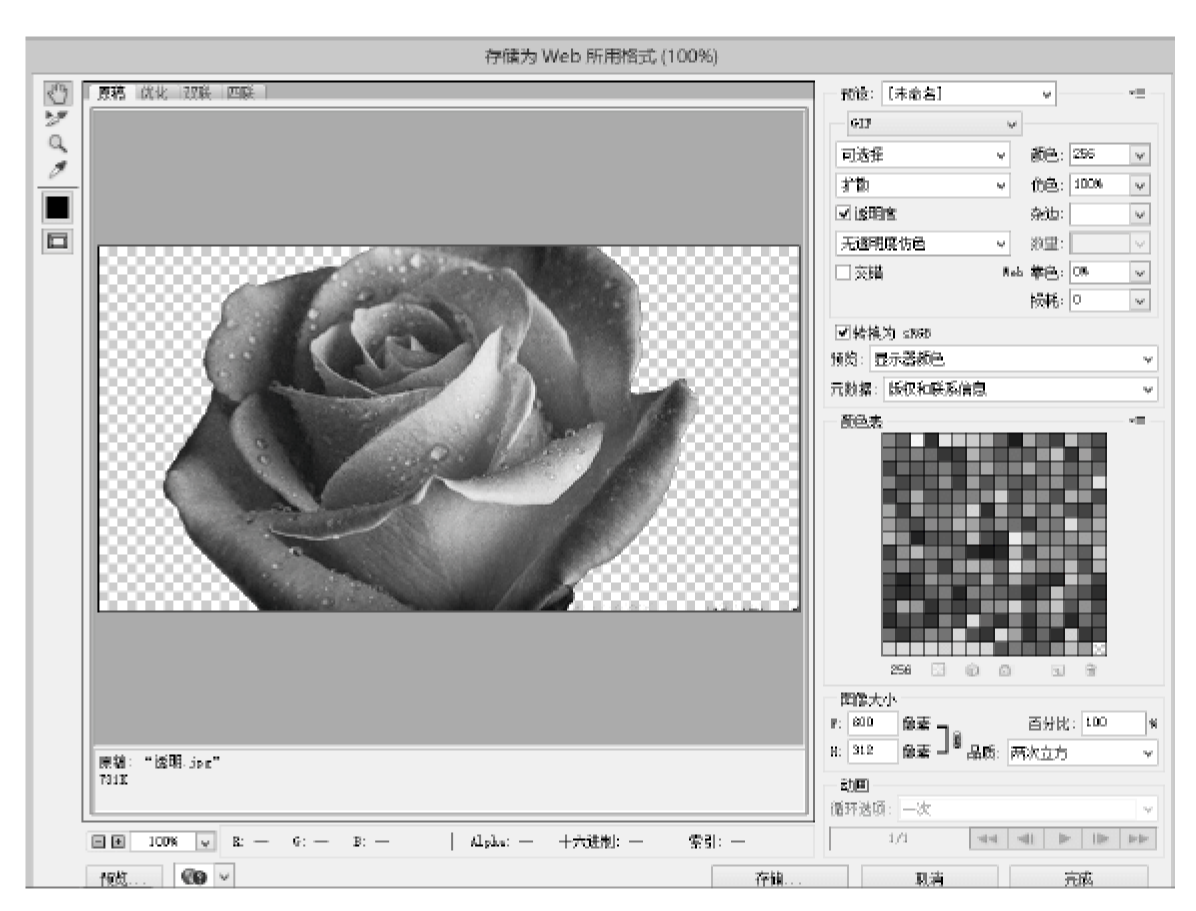


图 12-35　“存储为 Web 所用格式”对话框

步骤07 单击“存储”按钮，弹出“将优化结果存储为”对话框，将“文件名”设置为“透明.gif”，如图 12-36 所示。单击“保存”按钮即可保存透明图像。



图 12-36　“将优化结果存储为”对话框

12.5 基本绘图工具

在处理网页图像过程中，绘图是最基本的操作。本节将讲述在 Photoshop 中，画笔、铅笔、减淡和加深工具的应用。

12.5.1 画笔工具

画笔工具是绘图工具中最为常用的工具之一，只要设置好所需的颜色、笔刷大小、形状、压力参数，就可以直接使用鼠标在页面中进行绘画。具体操作步骤如下。

步骤01 打开图像文件，选择工具箱中的“画笔”工具，如图 12-37 所示。

步骤02 在选项栏中单击“点按可打开画笔预设选取器”按钮，在弹出的列表合适的画笔，如图 12-38 所示。

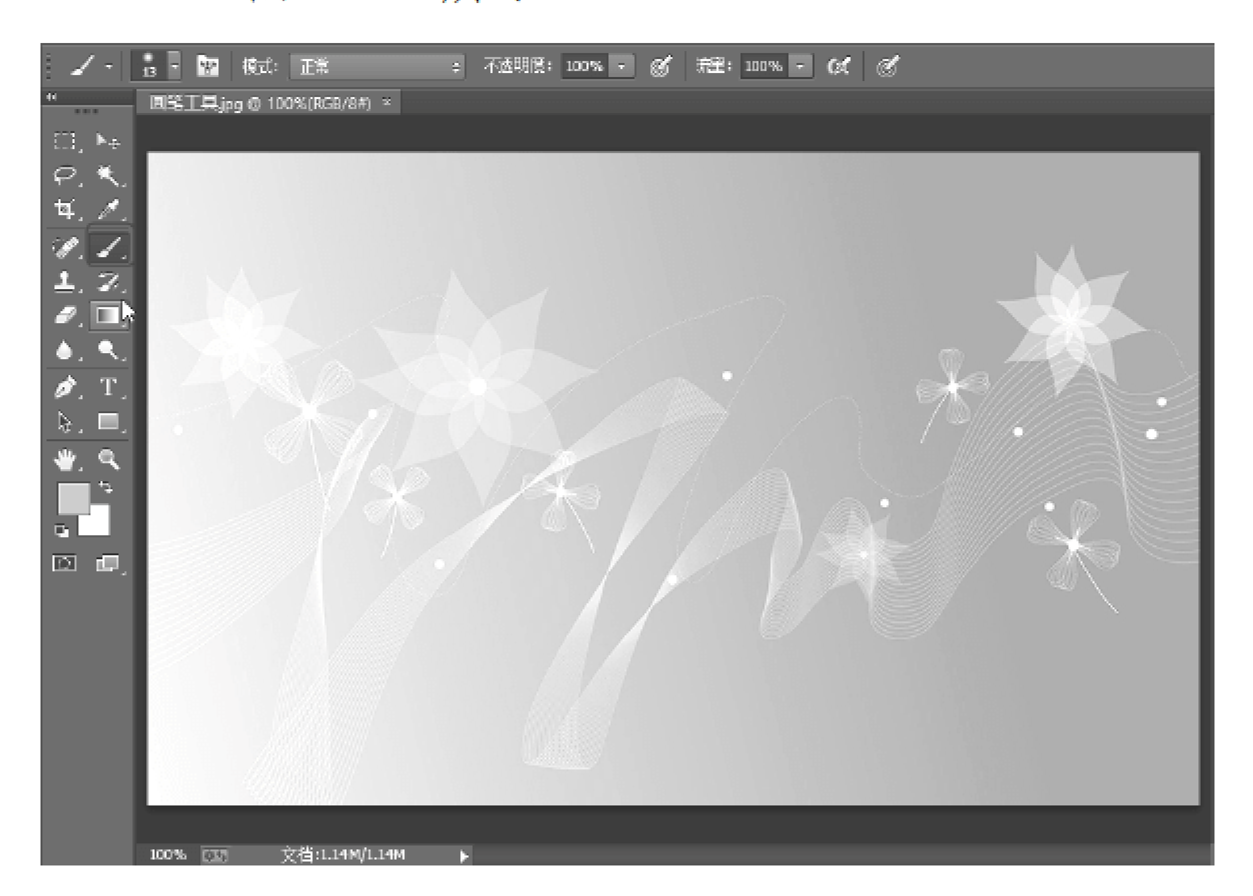


图 12-37 打开图像文件



图 12-38 选择画笔

步骤03 在窗口中按住鼠标左键在窗口中绘制，效果如图 12-39 所示。

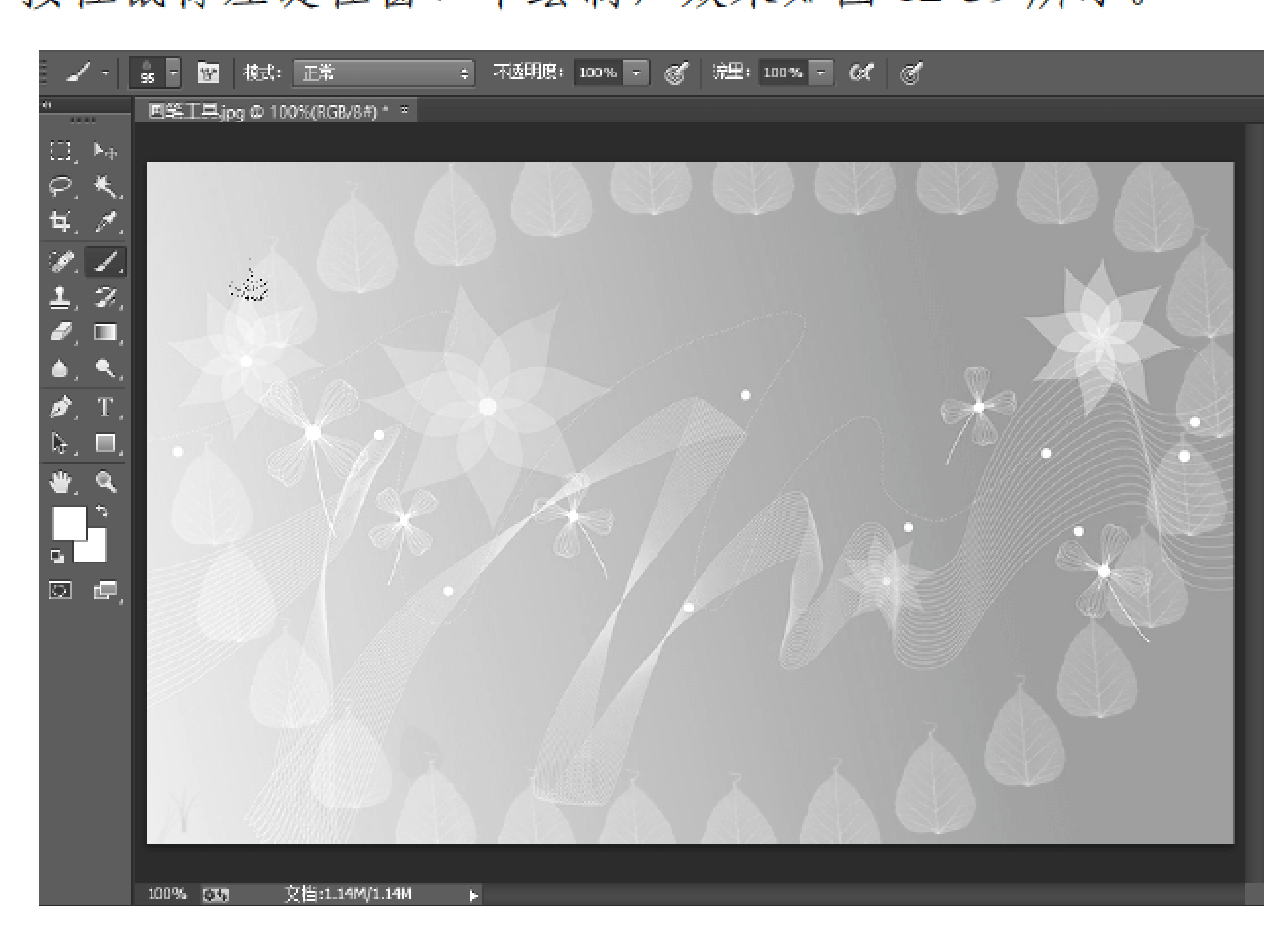


图 12-39 画笔绘制



12.5.2　铅笔工具

本节将重点讲述铅笔工具的使用，具体步骤如下。

步骤01 打开图像文件，选择工具箱中的“铅笔”工具，如图 12-40 所示。

步骤02 在选项栏中单击“点按可打开画笔预设选取器”按钮，在弹出的列表中选择合适的铅笔，如图 12-41 所示。

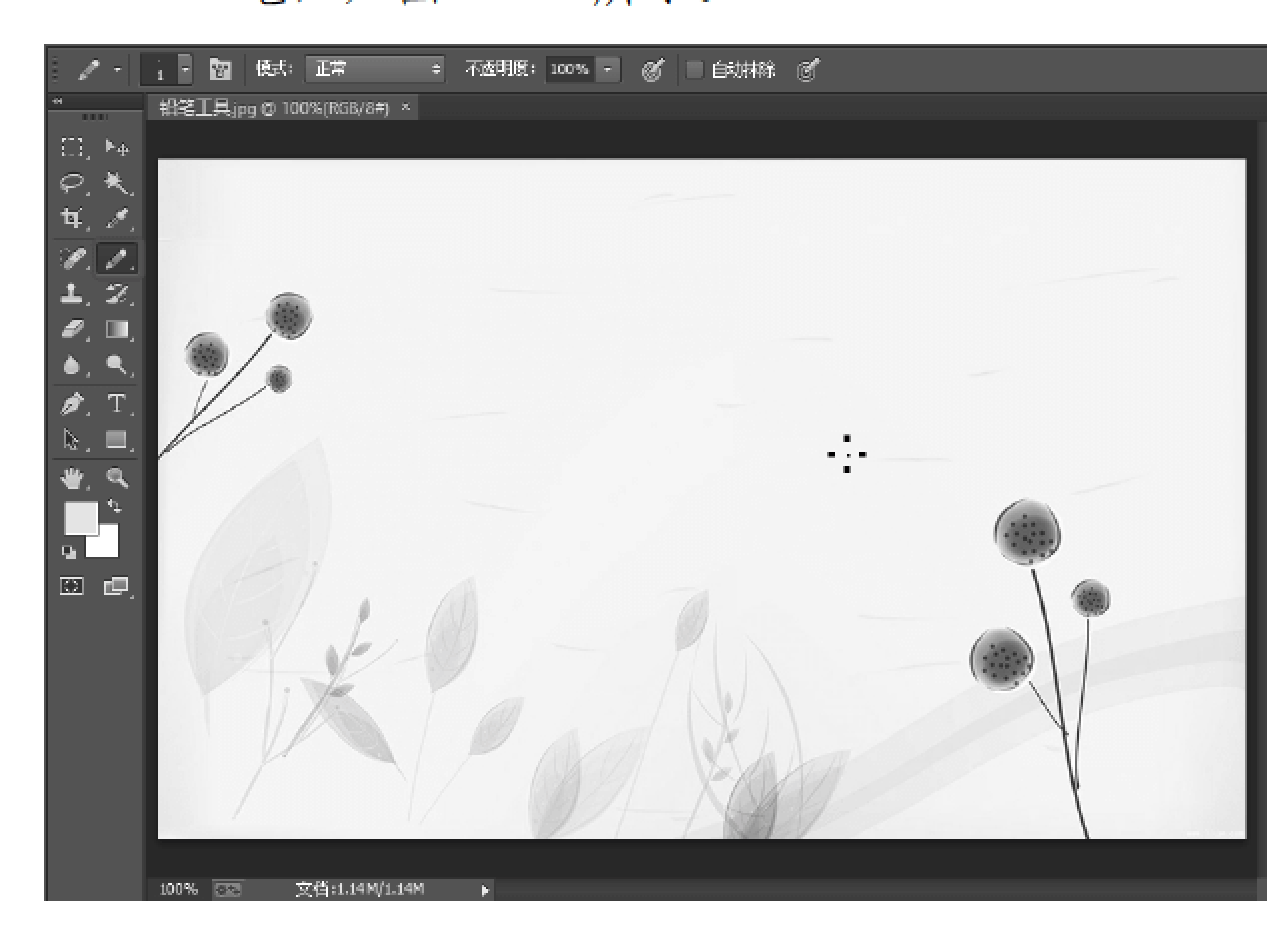




图 12-40　打开图像文件



图 12-41　选择铅笔

步骤03 在窗口中按住鼠标左键，在窗口中绘制形状效果如图 12-42 所示。

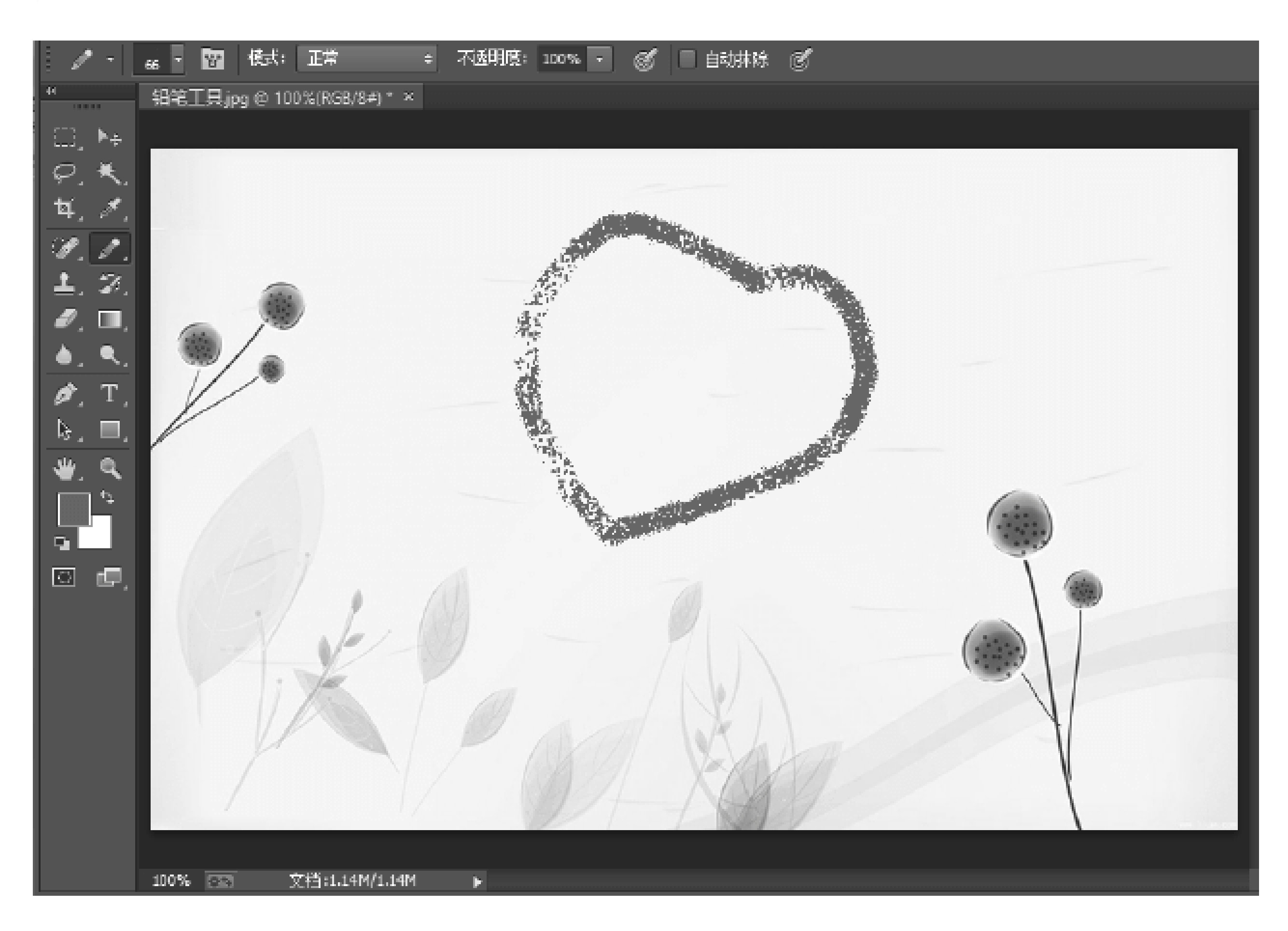


图 12-42　绘制形状效果

12.5.3　减淡和加深工具的应用

减淡工具的主要作用是改变图像的曝光度。对图像中局部曝光不足的区域，使用减淡工具后，可对该局部区域的图像增加明亮度（稍微变白），使很多图像的细节可以显现出来。加深工具的作用与减淡工具的作用相反。具体操作步骤如下。

步骤01 打开图像文件，选择工具箱中的“减淡”工具，如图 12-43 所示。

步骤02 在窗口中按住鼠标左键涂抹，即可对图像进行减淡，效果如图 12-44 所示。

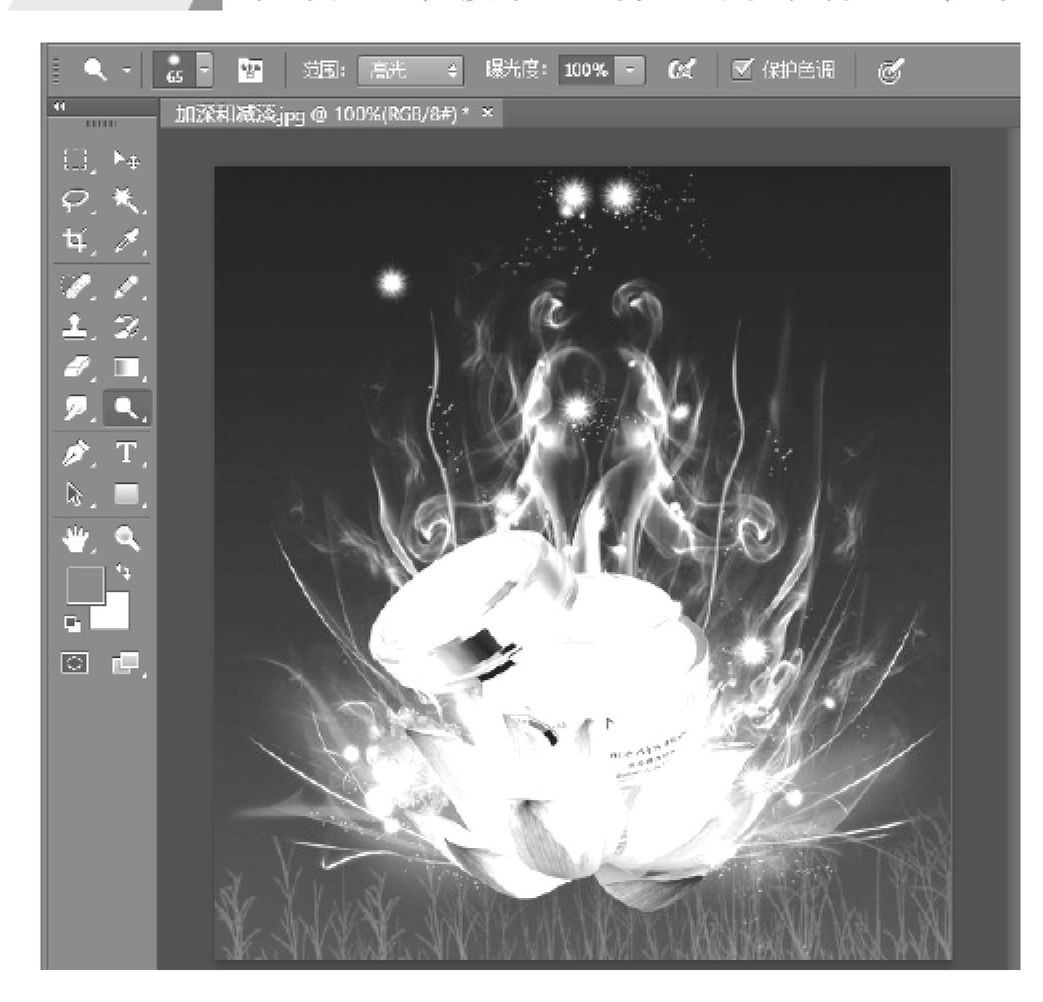



图 12-43　**打开图像文件**

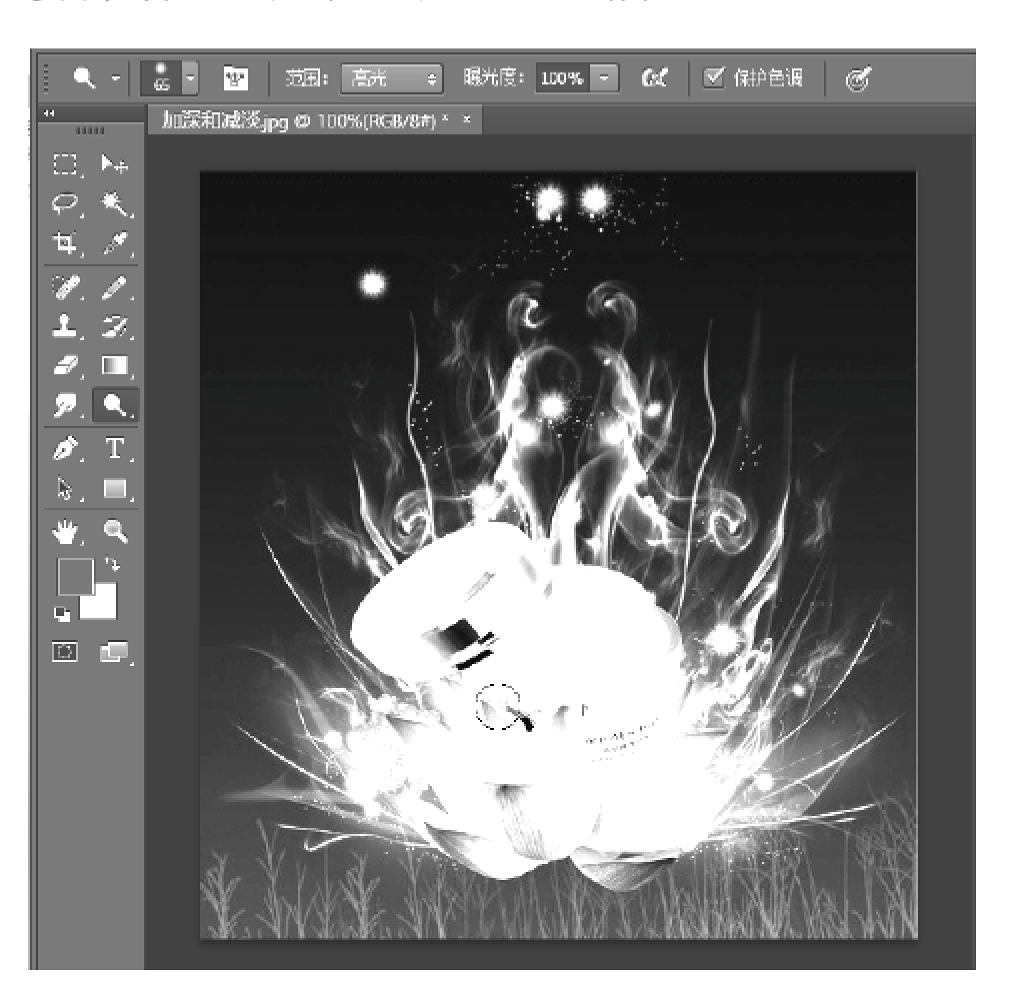


图 12-44　**减淡效果**

步骤03 选择工具箱中的“加深”工具，在窗口中按住鼠标左键涂抹，即可对图像进行加深，效果如图 12-45 所示。

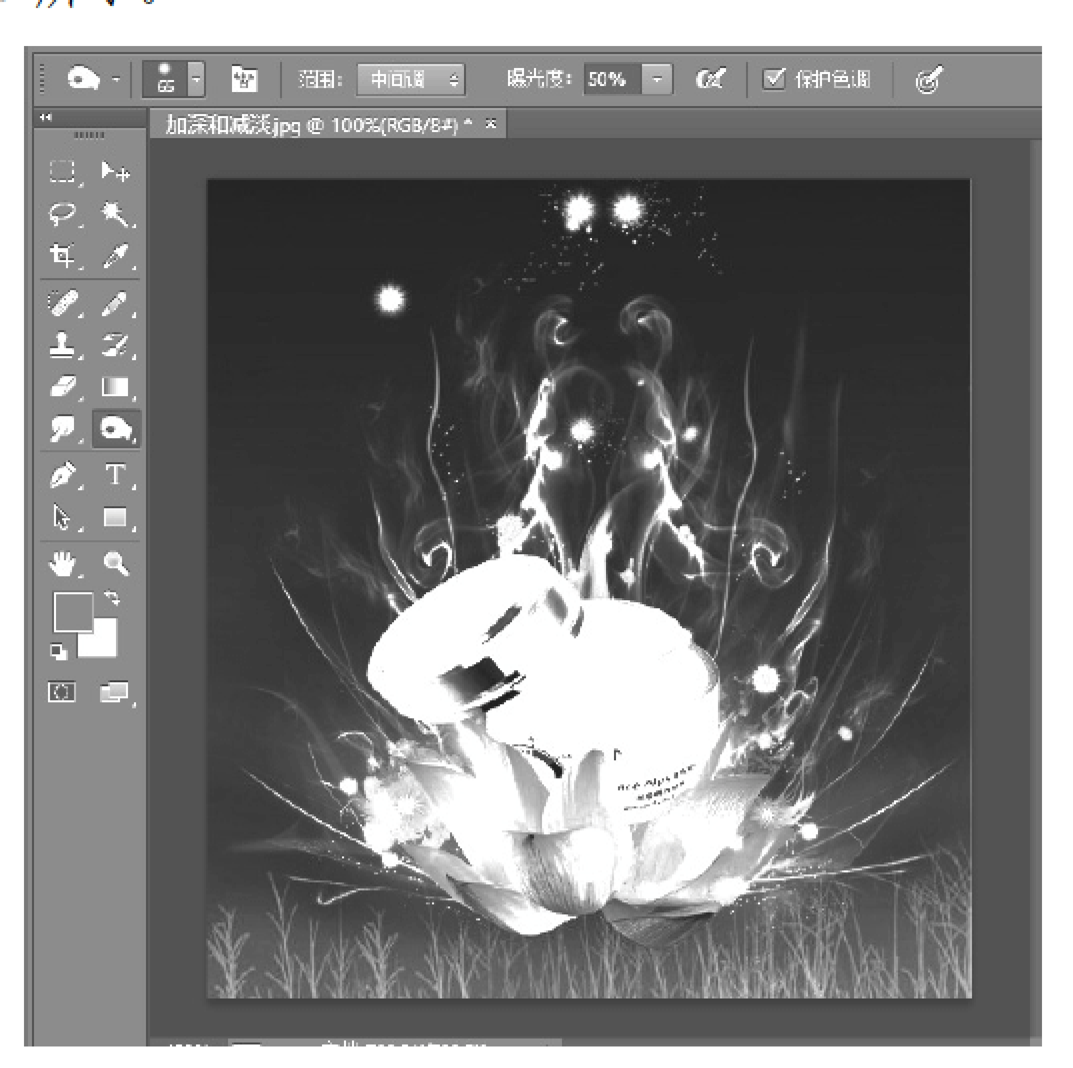


图 12-45　加深效果

12.6　综合实战——创建基本文本网页实例

本章主要讲述了 Photoshop 的基础知识，下面通过实例讲述如何制作一个房产网站 logo，效果如图 12-46 所示，具体操作步骤如下。





图 12-46　房产网站 logo 效果

最终文件：最终文件/12/网站 logo.psd

步骤01 启动 Photoshop CC 软件，执行“文件”|“新建”命令，弹出“新建”对话框，将“宽度”设置为 500，“高度”设置为 400，如图 12-47 所示。

步骤02 单击“确定”按钮，新建一个空白文档，如图 12-48 所示。



图 12-47　“新建”对话框

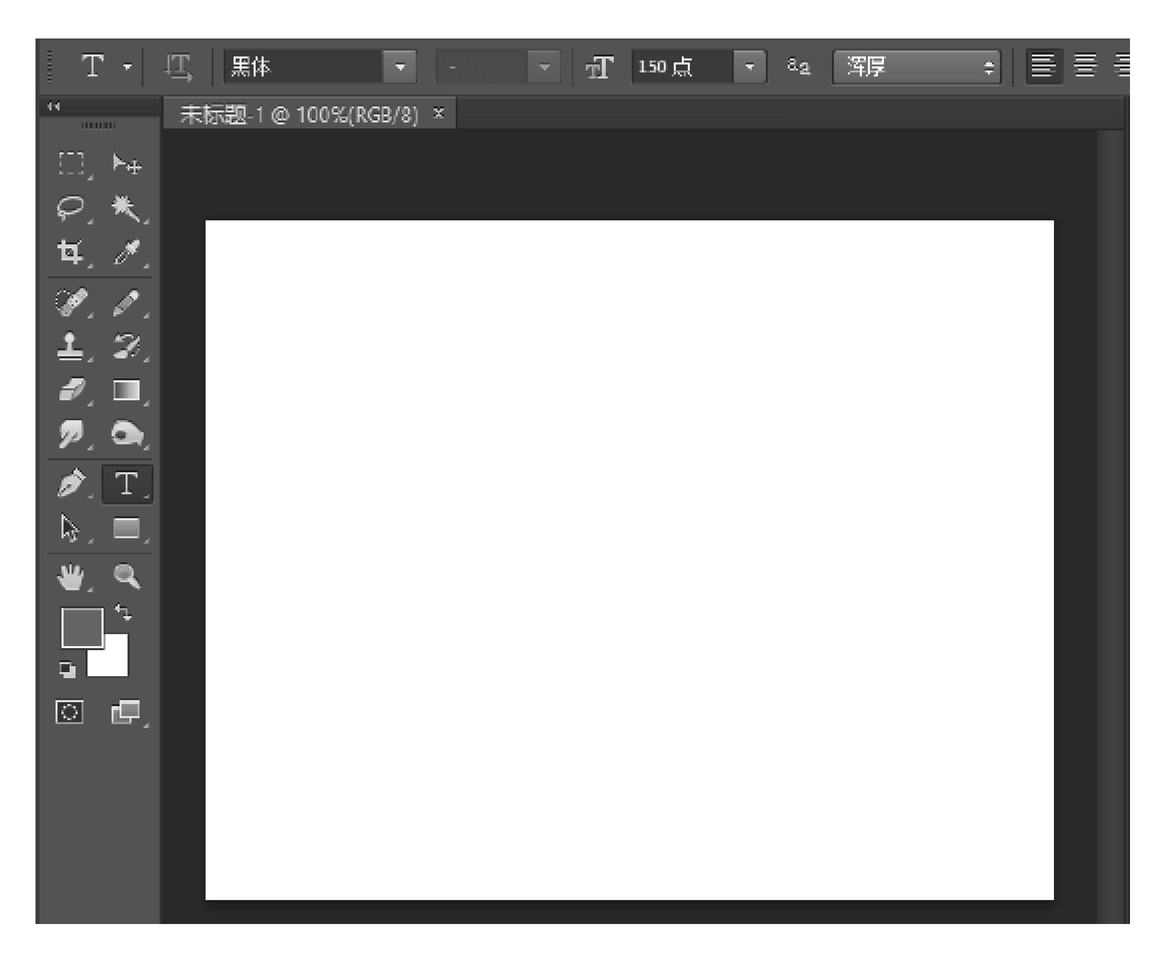
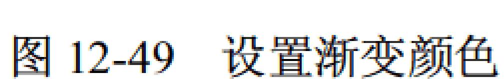


图 12-48　新建空白文档

步骤03 选择工具箱中的“渐变工具”，在选项栏中单击“点按可编辑渐变”按钮，弹出“渐变编辑器”对话框，设置渐变颜色，如图 12-49 所示。

步骤04 单击“确定”按钮，设置渐变颜色，在选项栏中将“不透明度”设置为 30%，在窗口中从上向下拖动填充渐变，如图 12-50 所示。




图 12-49　设置渐变颜色

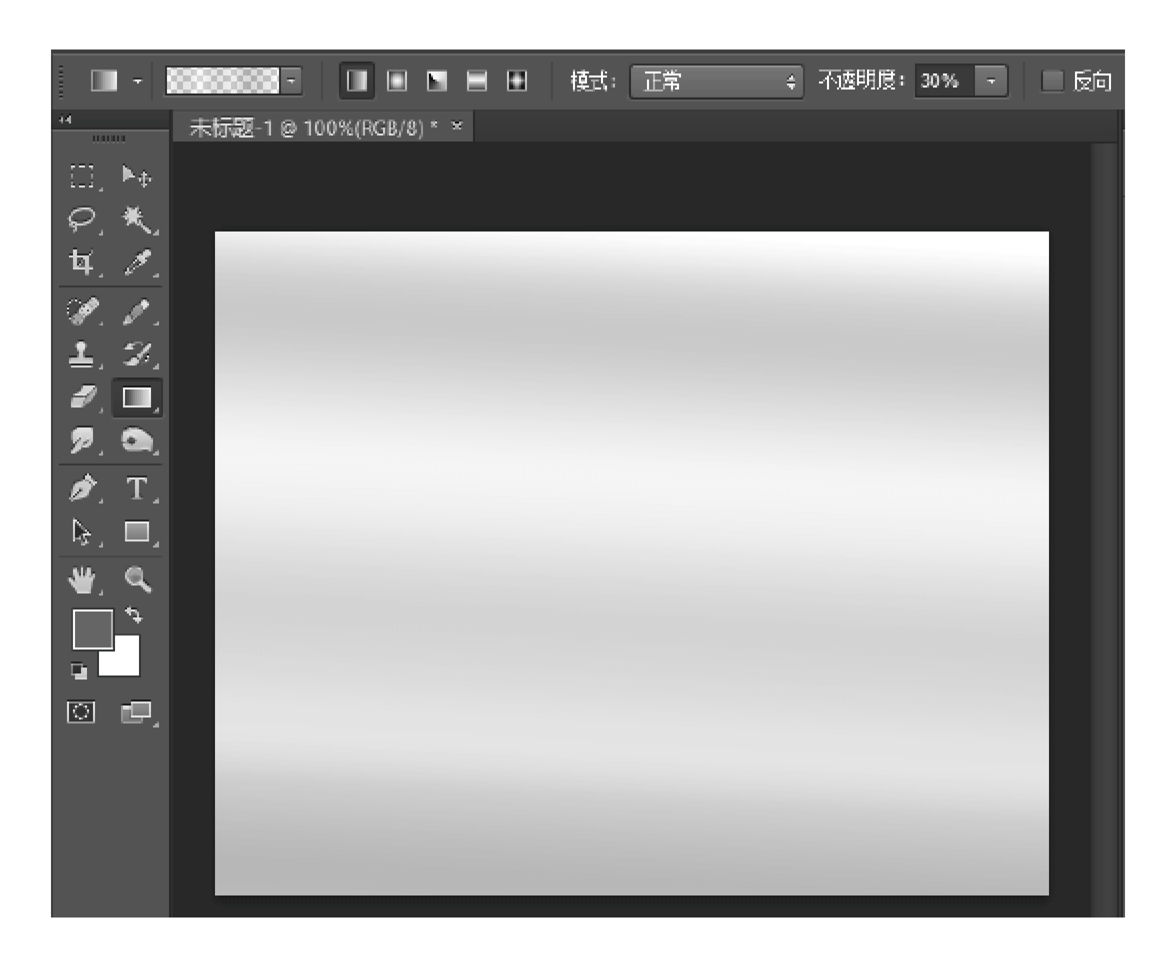


图 12-50　填充渐变

步骤05 选择工具箱中的“画笔”工具，在选项栏中单击“点按可打开画笔预设选取器”按钮，弹出画笔对话框选择需要的画笔，如图 12-51 所示。

步骤06 在窗口的底部单击绘制形状，如图 12-52 所示。



图 12-51　选择画笔

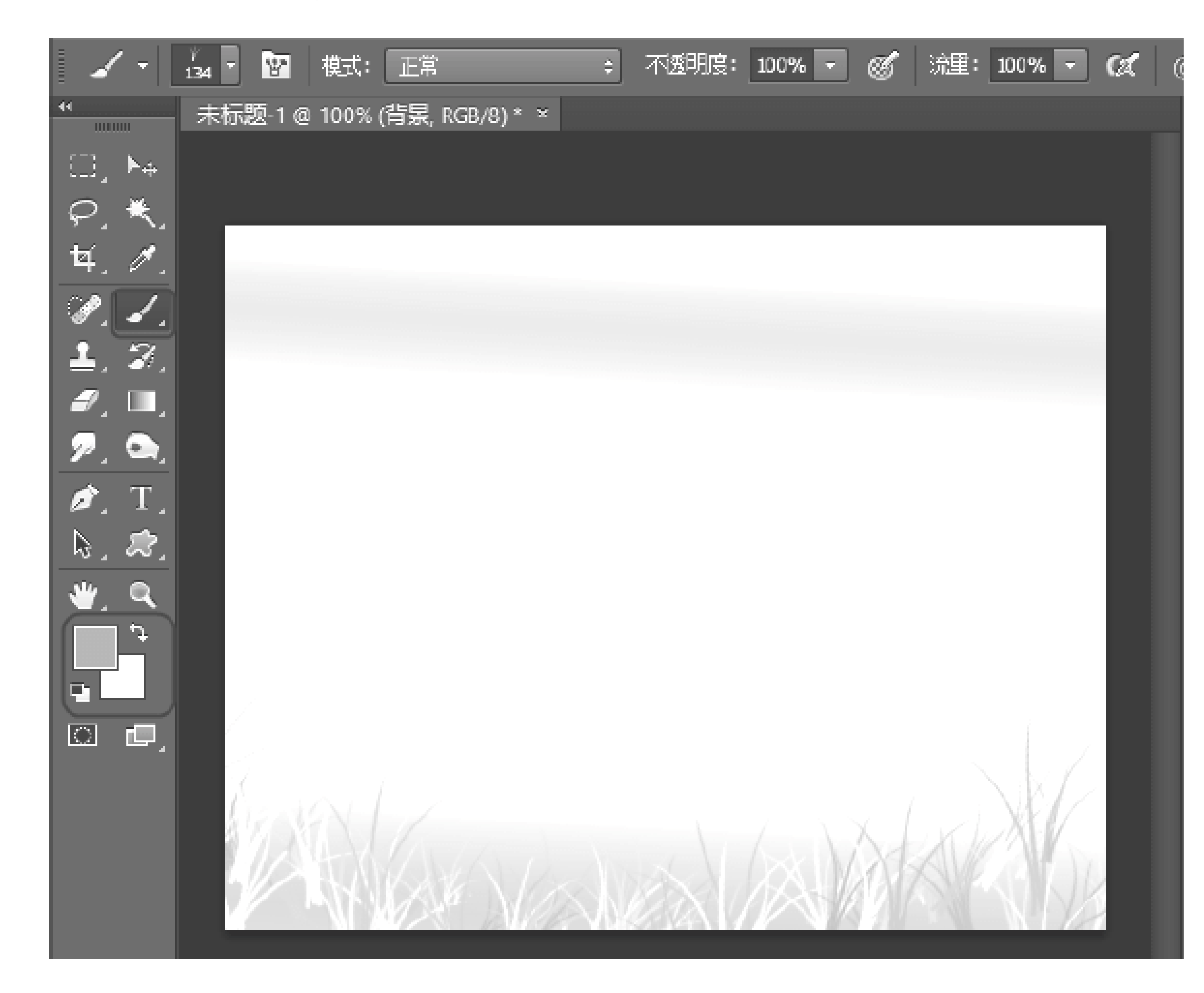


图 12-52　绘制形状

步骤07 选择工具箱中的“横排文字”工具，在选项栏中设置字体样式和字体大小，在窗口中输入文字“水榭华庭”，如图 12-53 所示。

步骤08 执行“图层”|“图层样式”|“混合选项”命令，弹出“图层样式”对话框，单击右边的“样式”选项，在弹出的列表中选择合适的样式，如图 12-54 所示。



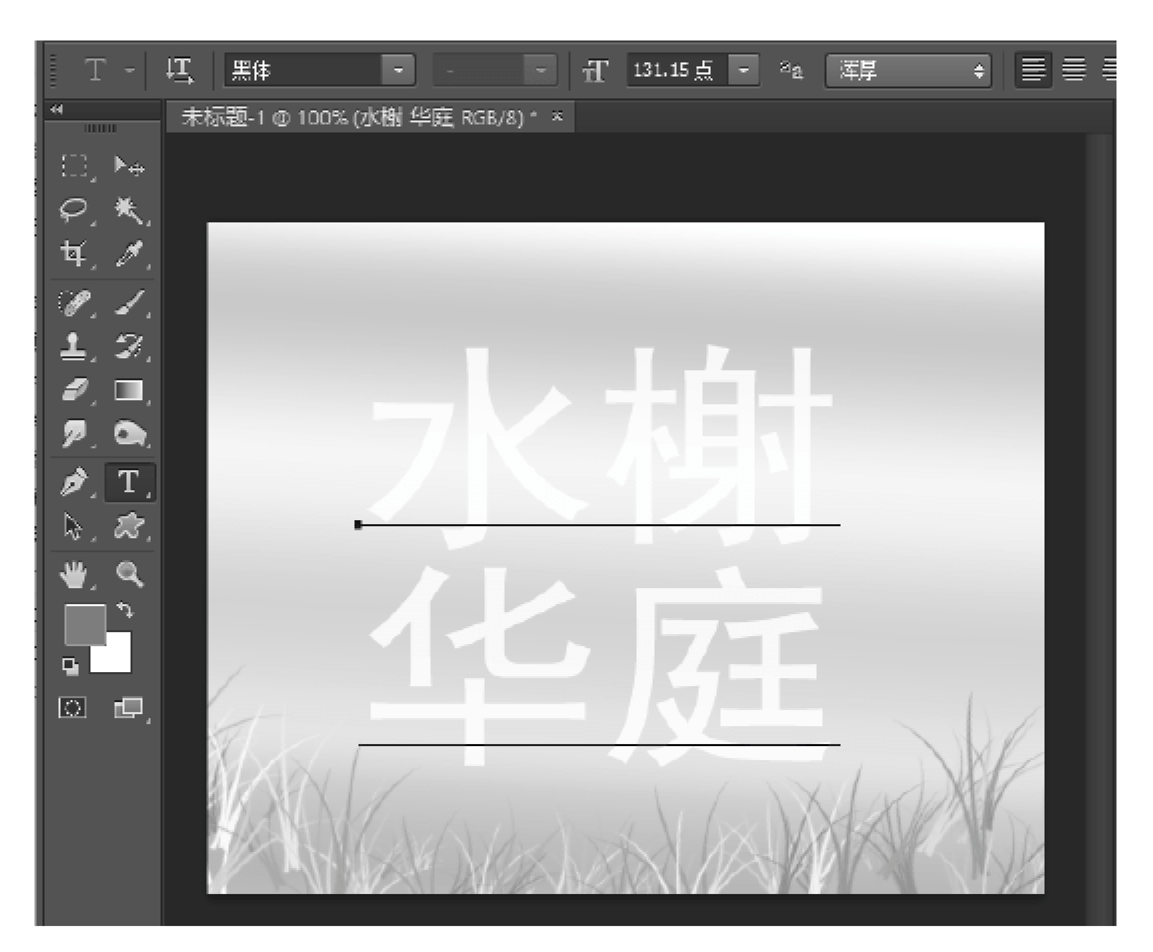


图 12-53　输入文字

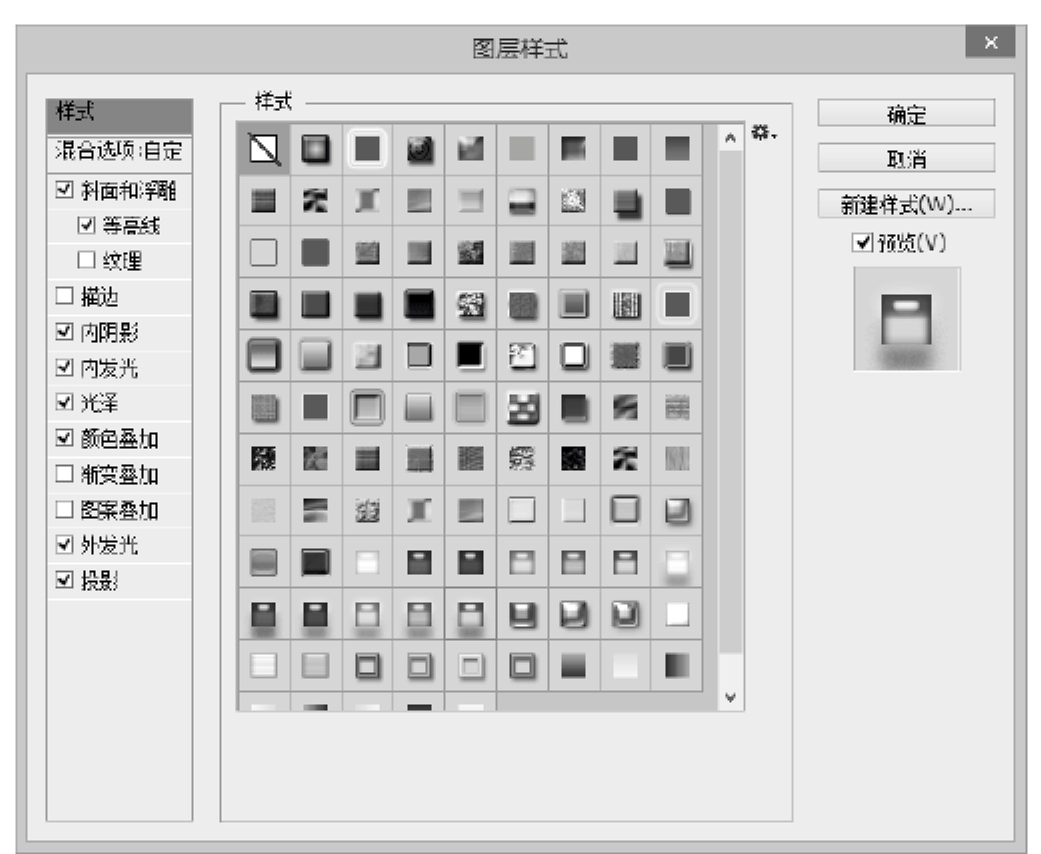


图 12-54　“图层样式”对话框

步骤09 单击“确定”按钮，设置图层样式效果，如图 12-55 所示。

步骤10 打开“图层”面板，选择文本图层右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择“栅格化文字”命令，即可栅格化文字，如图 12-56 所示。

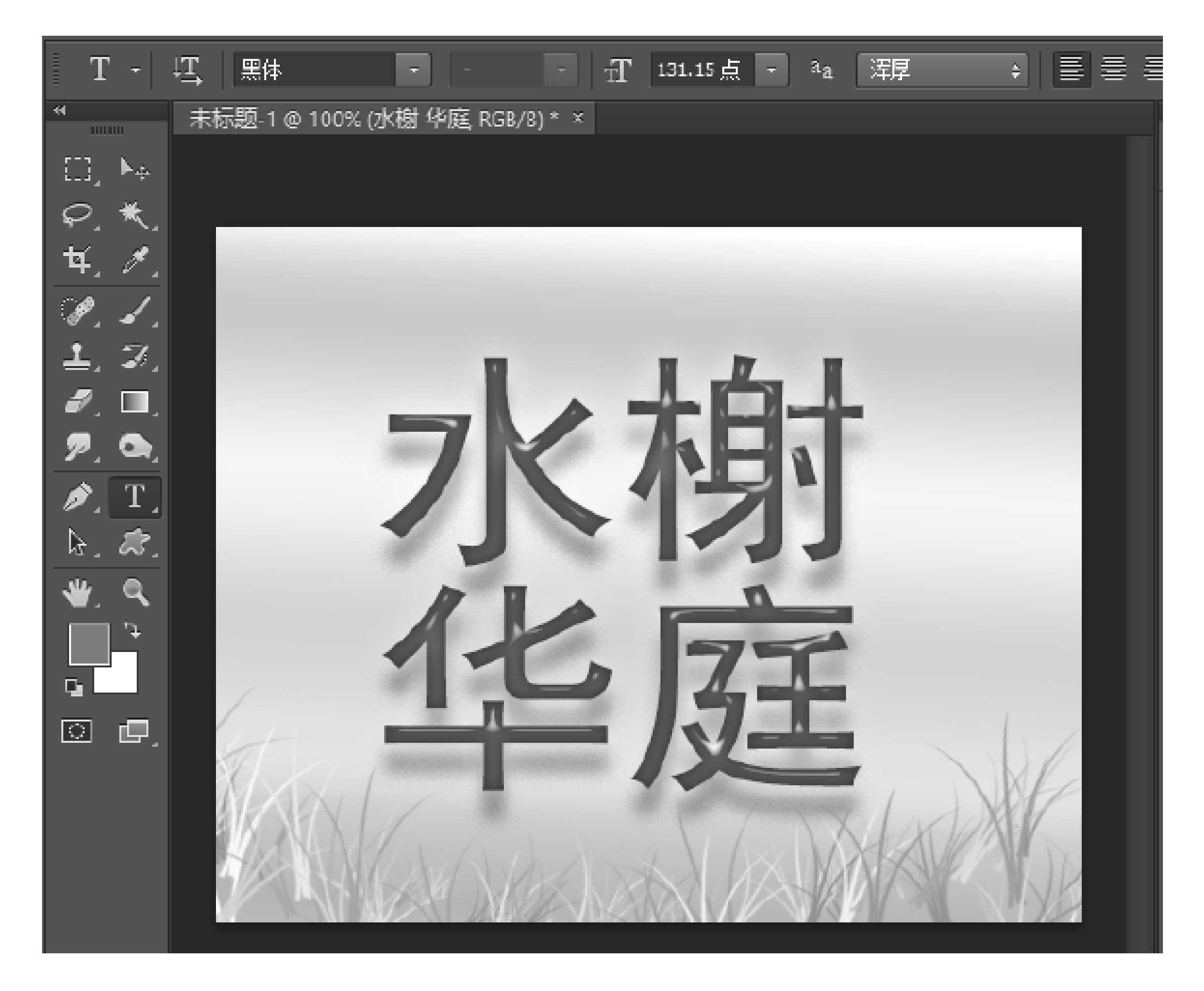






图 12-55　设置图层样式效果　　图 12-56　选择“栅格化文字”命令

步骤11 执行“编辑”|“变换”|“变形”命令，在窗口中拖动节点，对文字进行变形，效果如图 12-57 所示。

步骤12 按键盘中的 Ctrl+Enter 键即可实现对文字的变形效果。执行“文件”|“存储”命令，对文档进行保存。

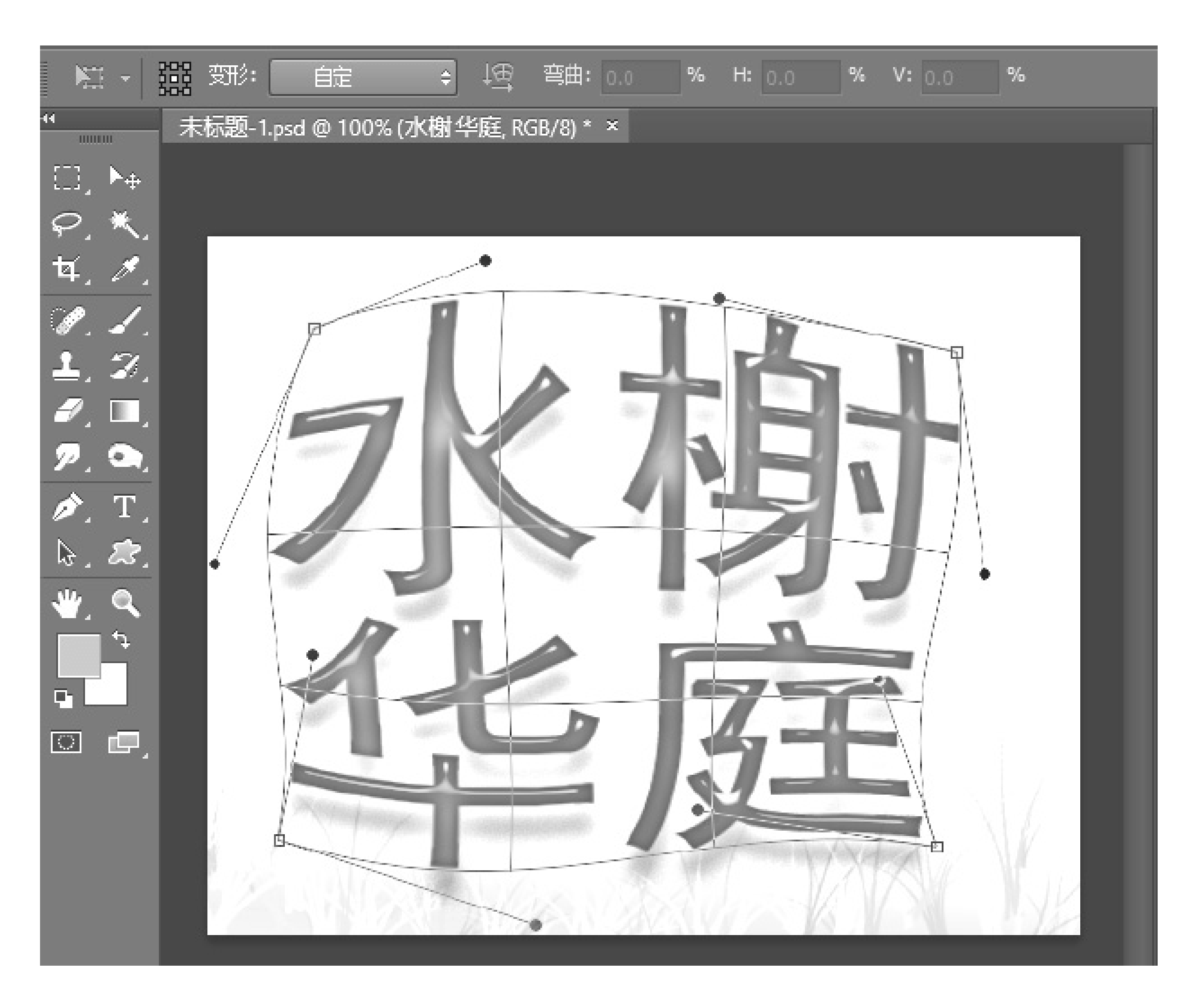


图 12-57　变形文字效果

第 13 章　使用 Photoshop CC 设计网页中的特效文字



本章导读

文字在网页图像处理中起着非常重要的作用。Photoshop CC 具有文字编辑和强大的文字处理功能，能够满足网页特效文字设计的需要。本章主要介绍网页中各种特效文字的设计方法。

- 使用文字工具
- Photoshop 图层基本操作
- 设计常见的网页特效文字

实例展示



发光文本



渐变文本



浮雕文本

13.1 使用文字工具

在 Photoshop 中，“文字”工具包括“横排文字”、“直排文字”、“横排文字蒙版”和“直排文字蒙版”。要选取该工具，可以单击相应的工具按钮，如图 13-1 所示。可以对文本进行更多的设置，如实现在输入文本时自动换行，可以将文本转换为路径等。

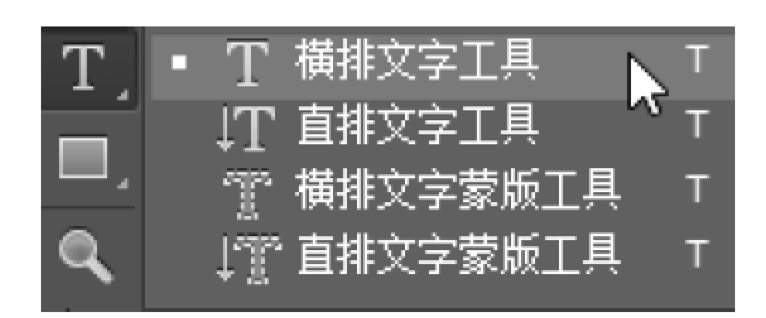


图 13-1 “文字”工具

13.1.1 小实例——文字的输入

本节通过实例讲述文字的输入，具体操作步骤如下。

步骤01 打开图像文件，选择工具箱中的“横排文字”工具，如图 13-2 所示。

步骤02 在窗口中空白处单击并输入文字“精美礼物”，如图 13-3 所示。



图 13-2 打开图像文件



图 13-3 输入文字

13.1.2 小实例——设置文字属性

输入文字后，当对文字的字体或颜色不满意的时候，可以对文字进行相应的参数设置。具体操作步骤如下。

步骤01 将光标放置在文字的右边，从左向右拖动选中文字，如图 13-4 所示。

步骤02 单击字体右边的下拉按钮，在弹出的列表中选择字体“黑体”，如图 13-5 所示。



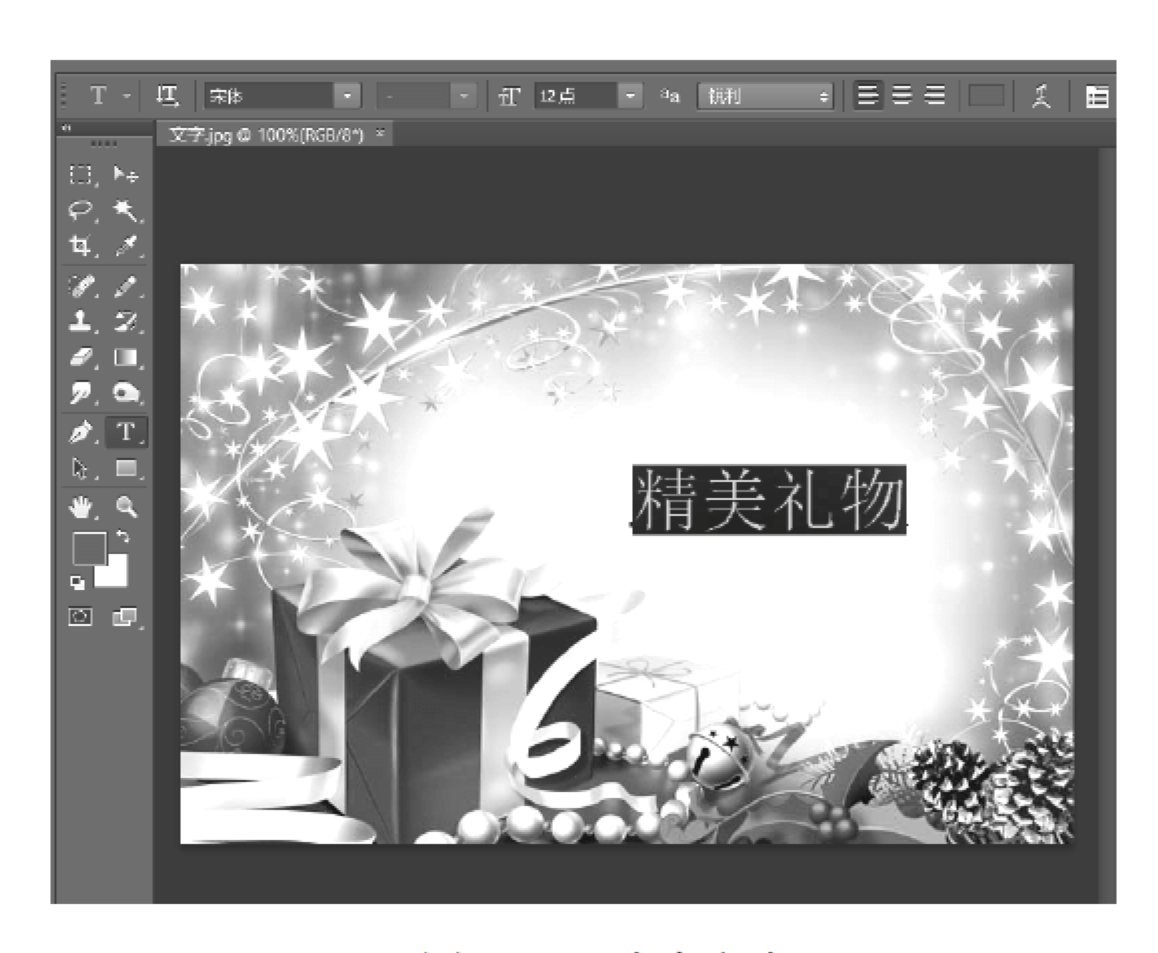


图 13-4　选中文字

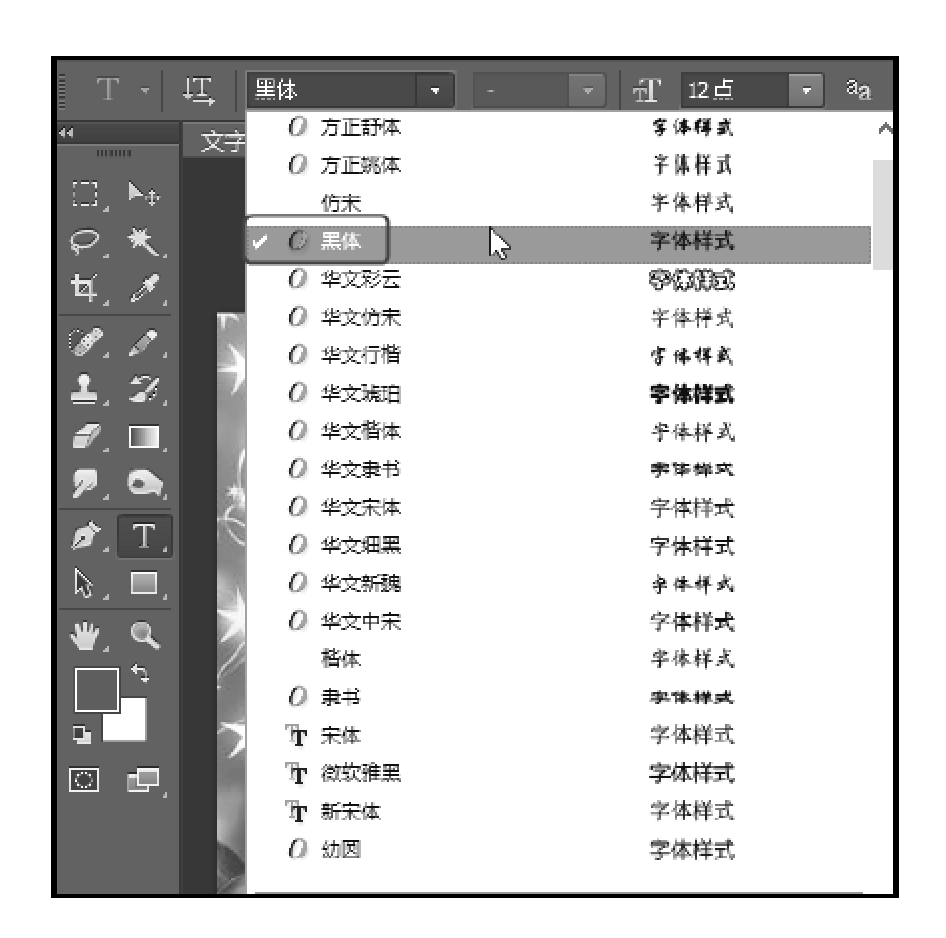


图 13-5　选择“黑体”

步骤03 单击字体大小右边的下拉按钮，在弹出的列表中选择 18 点，如图 13-6 所示。

步骤04 单击“设置消除锯齿方法”按钮，在弹出的列表中选择“浑厚”选项，如图 13-7 所示。



图 13-6　设置字体大小



图 13-7　选择“浑厚”选项

步骤05 在选项栏中单击颜色按钮，弹出“拾色器（文本颜色）”对话框，单击选择文本颜色，如图 13-8 所示。

步骤06 单击“确定”按钮，即可设置文本颜色，如图 13-9 所示。

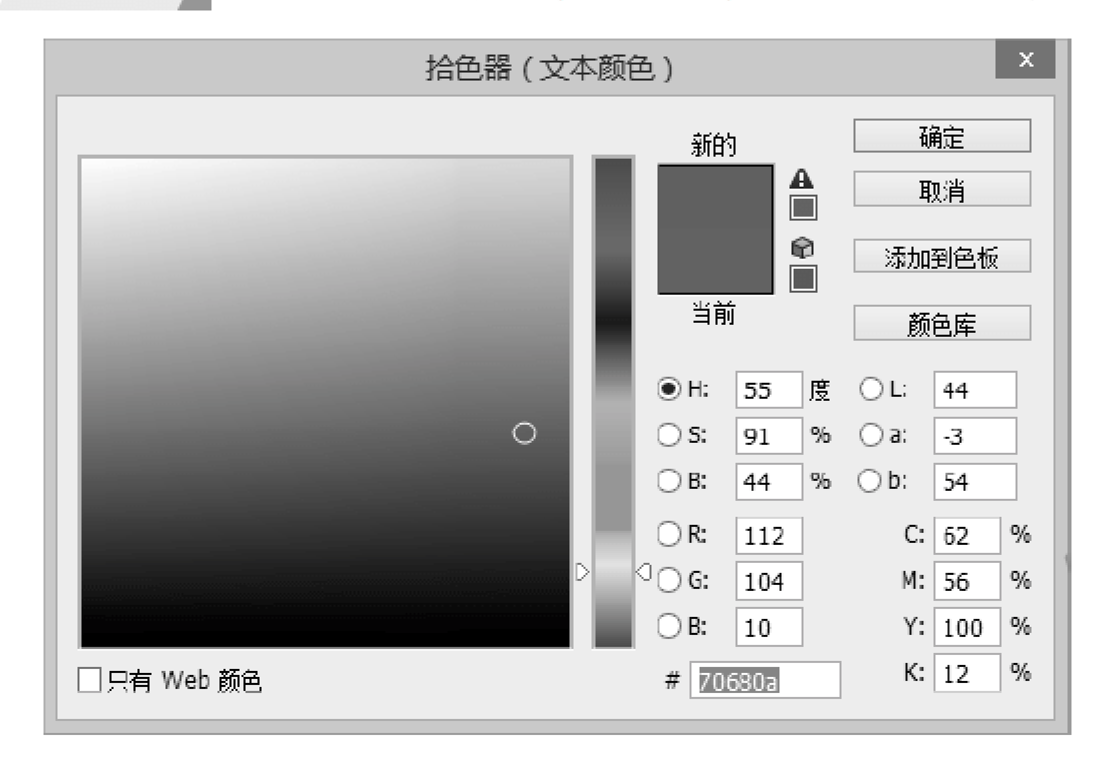


图 13-8　选择文本颜色



图 13-9　设置文本颜色

13.1.3 小实例——文字的变形

广告宣传等经常看到一些变形后的文字，Photoshop 中文字变形大概可以通过文字变形、自由变换、转换为路径，然后加工变形。单击“文字变形”按钮之后，弹出“变形文字”对话框，在样式下面有 15 种样式供选择：扇形，下弧、上弧、拱形、凸起，贝壳、花冠、旗帜、波浪、鱼形、增加、鱼眼、膨胀、挤压和扭转。

下面通过文字变形对文本进行变形，具体操作步骤如下。

步骤01 选中输入的文本，单击选项栏中的“创建文字变形”按钮，如图 13-10 所示。

步骤02 弹出“变形文字”对话框，在对话框中“样式”下拉列表中选择“上弧”选项，将“弯曲”设置为 50%，如图 13-11 所示。




图 13-10 选择文本



图 13-11 “变形文字”对话框

步骤03 单击“确定”按钮，设置变形文字，效果如图 13-12 所示。



图 13-12 设置变形文字效果



13.2　Photoshop 图层基本操作

图层是 Photoshop CC 中最重要的功能之一。当进行图像粘贴或者在创建文字时，系统会自动为粘贴的图像和文字创建新图层，也可以直接创建新图层。

13.2.1　添加图层

添加图层是编辑图层中首先应学会的操作，新建图层一般可以通过“图层”面板或图层菜单命令来添加，新添加的图层将位于“图层”面板中所选图层的上方。下面讲述添加图层的具体操作步骤如下。

步骤01 执行“窗口”|“图层”命令，打开“图层”面板，如图 13-13 所示。

步骤02 单击底部的“创建新图层”按钮，即可新建图层 1，如图 13-14 所示。



图 13-13　“图层”面板



图 13-14　新建图层 1

13.2.2　删除图层

当不需要图层时，还可以将此图层删除，具体方法如下。

步骤01 选中要删除的图层 3，然后单击“图层”面板中的“删除图层”按钮，如图 13-15 所示。

步骤02 选择底部的删除按钮后，即可成功删除图层 3，如图 13-16 所示。



图 13-15　单击“删除图层”按钮



图 13-16　删除图层 3

13.2.3　合并图层

在一幅图像中建立的图层越多，则该文件所占用的磁盘空间也就越多。因此，对一些不必要分开的图层，可以将它们合并以减少文件所占用的磁盘空间，同时也可以提高操作速度。

选中要合并的图层，在“图层”面板中右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择其中的合并命令即可，如图 13-17 所示。

- 向下合并：可以将当前作用图层与下一图层合并为一个作用图层。
- 合并可见图层：可以将当前所有可见图层的内容合并到背景图层或目标图层中，而将隐藏图层排列到合并图层的上面。
- 拼合图像：可将图像中所有图层合并，并在合并过程中丢弃隐藏的图层。



图 13-17　选择合并命令

13.2.4　设置图层样式

图层样式效果非常丰富，以前需要用很多步骤制作的效果在这里设置几个参数就可以轻松完成，图层的样式包含了许多可以自动应用到图层中的效果，包括投影、发光、斜面和浮雕、描边、图案填充等效果。

图层样式的使用非常简单，只要按以下方法操作即可。

步骤01 选中应用样式的图层，执行“图层”|“图层样式”|“混合选项”命令，弹出“图层样式”对话框，在对话框中设置图层的样式，如图 13-18 所示。

步骤02 选中应用样式的图层，在“图层”面板中单击底部的“添加图层样式”按钮 fx，如图 13-19 所示，在弹出的菜单中选择相应的样式，弹出“图层样式”对话框，即可进一步设置图层样式。



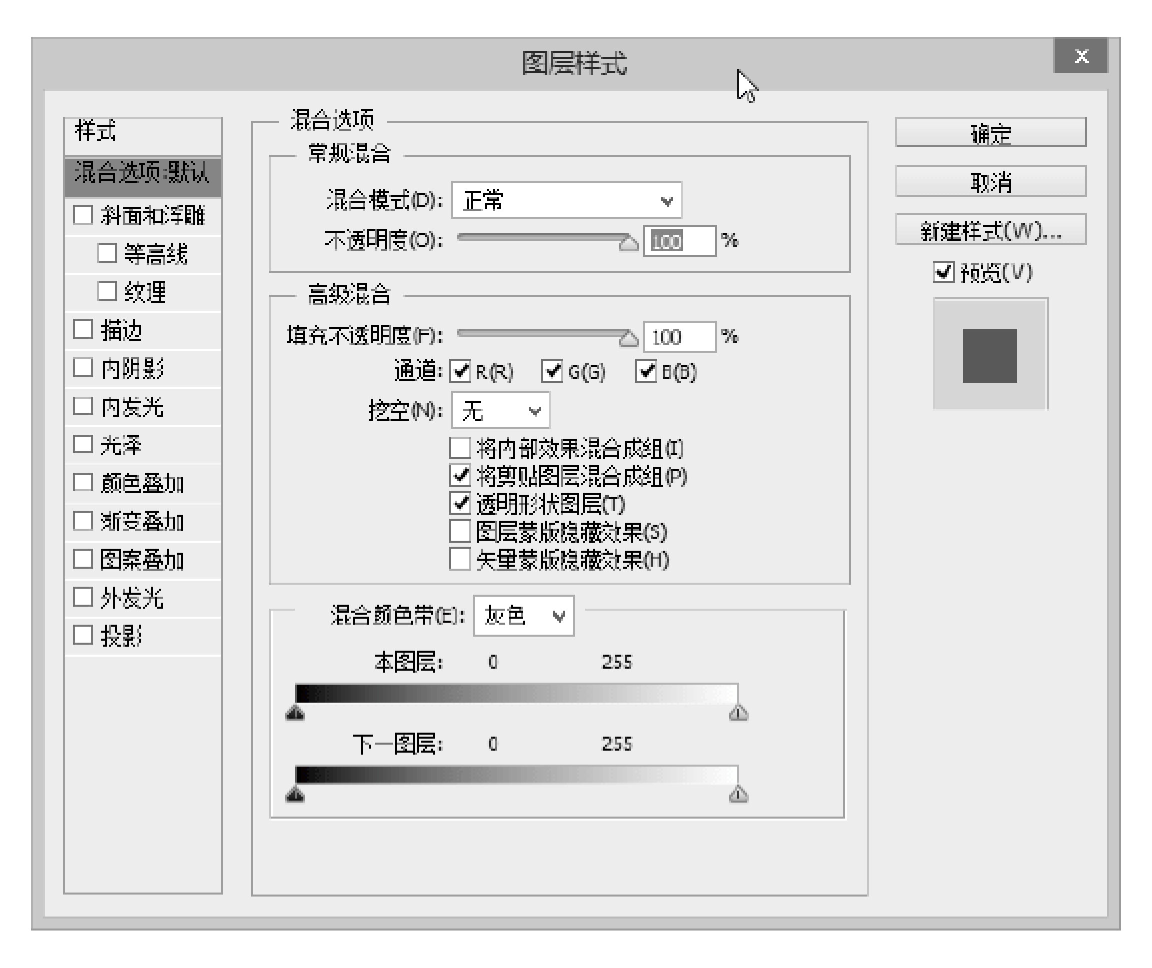


图 13-18　“图层样式”对话框

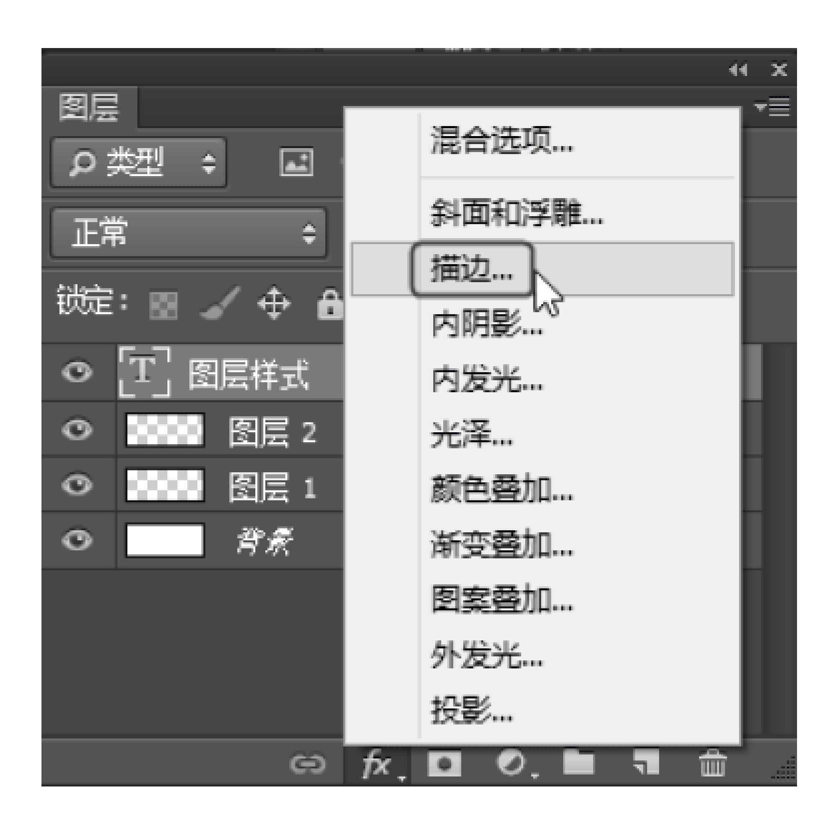


图 13-19　“图层”面板

1. 投影

当绘制的图像与背景颜色相近时，可为其添加投影效果来将两者颜色区分开。添加投影效果可以增强图像的立体感和透视效果。在“图层样式”对话框的“样式”列表中选择“投影”选项，如图 13-20 所示。



图 13-20　“投影”选项

在“投影”选项中的各参数如下。

- 混合模式：在下拉列表中可指定所加阴影与原图层图像合成的模式，单击该选项后面的颜色图标，在弹出的“选择阴影颜色”对话框中可以设置阴影的颜色。
- 不透明度：用于设置阴影的不透明度。
- 角度：用于设置产生阴影辉光的入射角度，可以拖动指针旋转来设置角度，也可以直接在右侧的数值框中输入角度数值。
- 使用全局光：勾选此复选框，表示对图像的图层效果设置相同的光线照射效果。
- 距离：用于设置投影的偏移量、值越大，投影偏移效果明显。

- 扩展：用于设置阴影的扩散程度。
- 大小：用于设置阴影的模糊程度，数值越大，图像的阴影就越模糊。
- 品质：用于设置阴影的轮廓形状，可以在“等高线”下拉列表中进行选择。
- 消除锯齿：勾选该复选框，用于设置阴影的边缘是否具有抗锯齿波的效果。
- 杂色：用于设置是否使用噪声点来对阴影进行填充。
- 图层挖空投影：控制投影在半透明图层中的可视化和闭合。

2. 内阴影

内阴影样式可以产生凹凸效果，在“图层样式”对话框中的“样式”列表中选择“内阴影”选项，如图 13-21 所示。



图 13-21 “内阴影”选项

在“内阴影”选项中的各参数如下。

- 角度：调整内侧阴影的方向，也就是和光源相反的方向，圆圈中的指针指向阴影的方向。
- 距离：用来设置阴影在对象内部的偏移距离，数值越大，光源的偏离程度越大，偏移方向由角度决定。
- 大小：设置阴影的延伸范围，数值越大，光源的散射程度越大，相应的阴影范围也会越大。
- 阻塞：设置阴影边缘的渐变程度。
- 等高线：用来设置阴影内部的光环效果。

3. 外发光

外发光可添加一个任意颜色的光围绕在图像元素的边缘之外。在“图层样式”对话框中的“样式”列表中选择“外发光”选项，如图 13-22 所示。



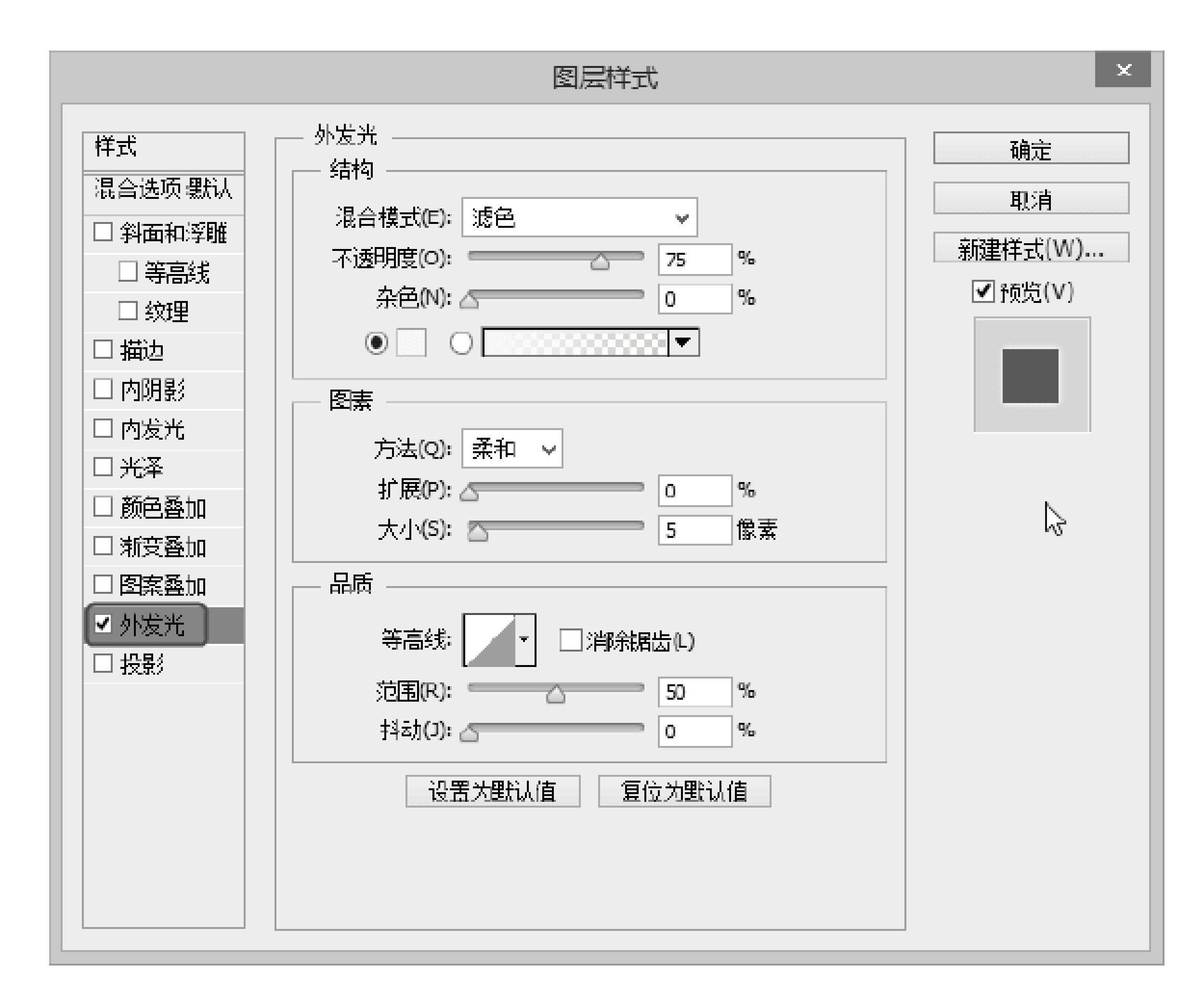


图 13-22　“外发光”选项

在“外发光”选项中的各参数如下。

- 混合模式：外侧发光层如同在层的下面多出了一个层，因此这里设置的混合模式将影响这个虚拟的层和下面的层之间的混合关系。
- 不透明度：光芒一般是透明的，因此这个选项要设置小于 100%的值。光线越强，应当将其不透明度设置得越大。
- 杂色：用来为光芒部分添加随机的透明点。
- 方法：包括“柔和”和“精确”两个值，“柔和”的边缘变化比较清晰，而“精确”的边缘变化比较模糊，因而看起来似乎更好，可以用于一些发光较强的对象，或者棱角分明、反光效果比较明显的对象。
- 扩展：即边缘向外边扩展，与前面提到的阴影中的“扩展”选项的用法类似。
- 大小：控制阴影范围的大小，它的变化范围是 0~250 像素，不过其最终的效果和颜色渐变的设置是相关的。
- 范围：用来设置等高线运用的范围，其数值越大，效果越不明显。
- 抖动：控制光的渐变，数值越大，图层阴影的效果越不清楚，并且变成有噪音的效果。数值越小，就会越接近清楚的阴影效果。

4. 内发光

添加了“内发光”样式的层上方会多出一个虚拟的层，这个层由半透明的颜色填充，沿着下面层的边缘分布。在“图层样式”对话框中的“样式”列表中选择“内发光”选项，如图 13-23 所示。内发光的设置方法与外发光基本类似。

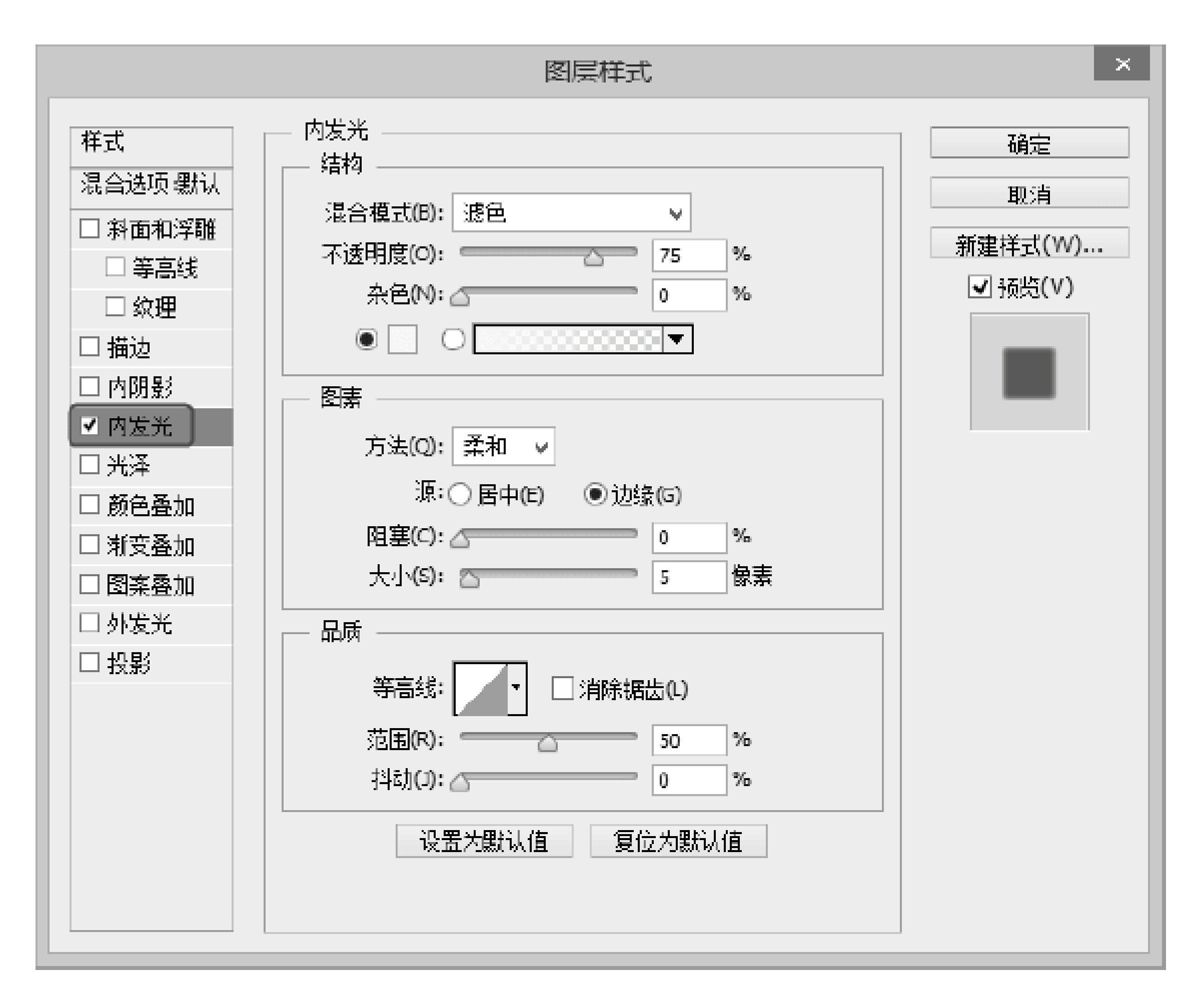


图 13-23 “内发光”选项

5. 斜面和浮雕

“斜面和浮雕”包括“内斜面”、“外斜面”、“浮雕效果”、“枕状浮雕”和“描边浮雕”5 个选项，虽然每一项中包含的设置选项都是一样的，但是制作出来的效果却有天壤之别。在“图层样式”对话框的“样式”列表中选择“斜面和浮雕”选项，如图 13-24 所示。

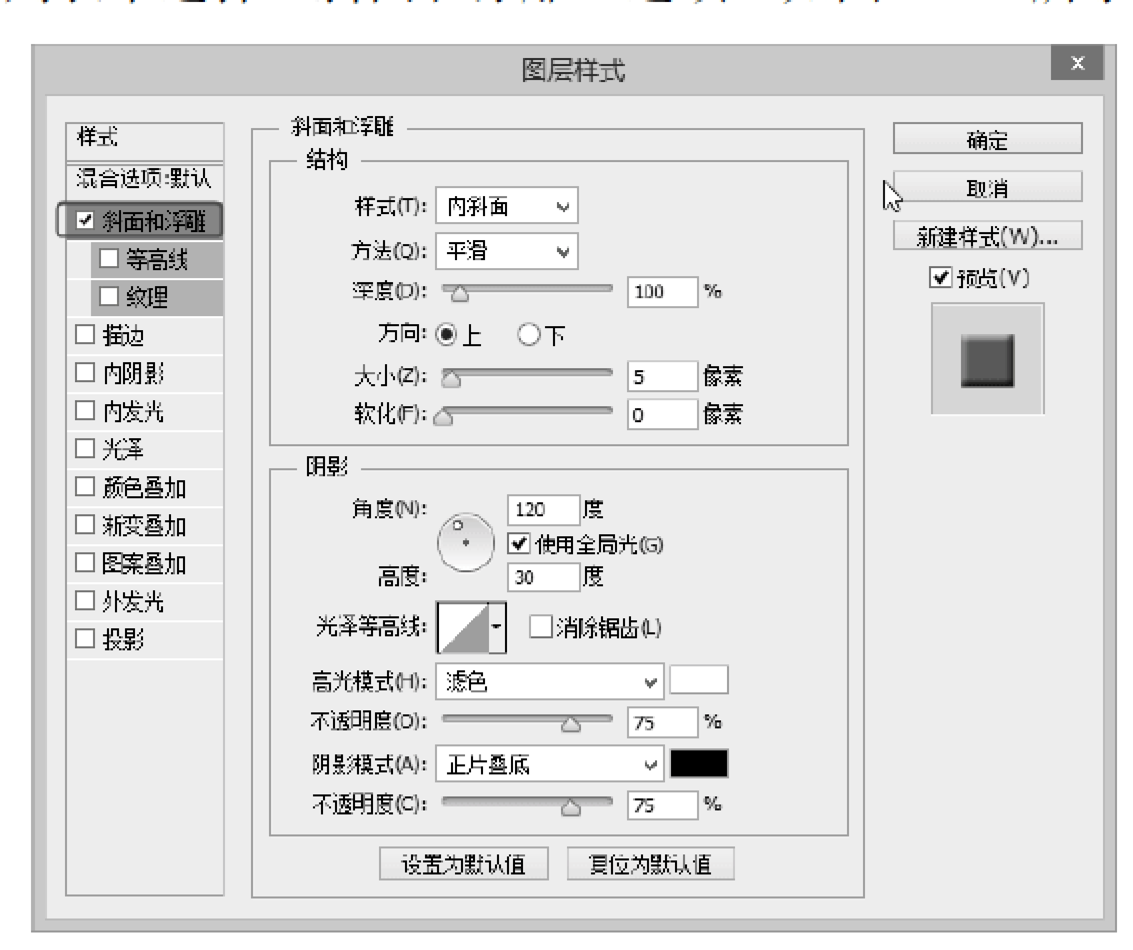


图 13-24 “斜面和浮雕”选项

在“斜面和浮雕”选项中的各参数如下。

- 样式：用于设置斜面和浮雕的样式。
- 方法：其下拉列表中包括“平滑”、“雕刻柔和”和“雕刻清晰”3 个选项。
  - 平滑：边缘过渡比较柔和，也就是它得到的阴影的边缘变化不尖锐。
  - 雕刻柔和：产生边缘变化明显的效果，比起“平滑”来，它产生的效果立体感特别强。
  - 雕刻清晰：与雕刻柔和类似，但是它的边缘的色彩变化要稍微柔和一点。
- 深度：控制颜色的深度，其数值越大，则得到的阴影颜色越深。反之，得到的阴影颜色越浅。
- 角度：不仅能够反映光源方位的变化，而且可以反映光源和对象所在平面形成的角度，这



些设置既可以通过在圆中拖动来设置，也可以在旁边的编辑框中直接输入。

- 高度：设置斜面和浮雕的高度。
- 等高线："斜面和浮雕"中的等高线容易让人混淆，除了在对话框右侧有"等高线"设置外，在对话框左侧也有"等高线"设置。其实仔细比较一下就可以发现，对话框右侧的"等高线"是"光泽等高线"，这个等高线只会影响"虚拟"的高光层和阴影层。而对话框左侧的等高线则是用来为对象本身赋予条纹状效果。这两个等高线混合使用的时候经常会产生一些让人不太好琢磨的效果。"等高线"选项如图 13-25 所示。
- 纹理：用来为层添加材质，其设置比较简单。首先在下拉列表中选择纹理，然后对纹理的应用方式进行设置。"纹理"选项如图 13-26 所示。

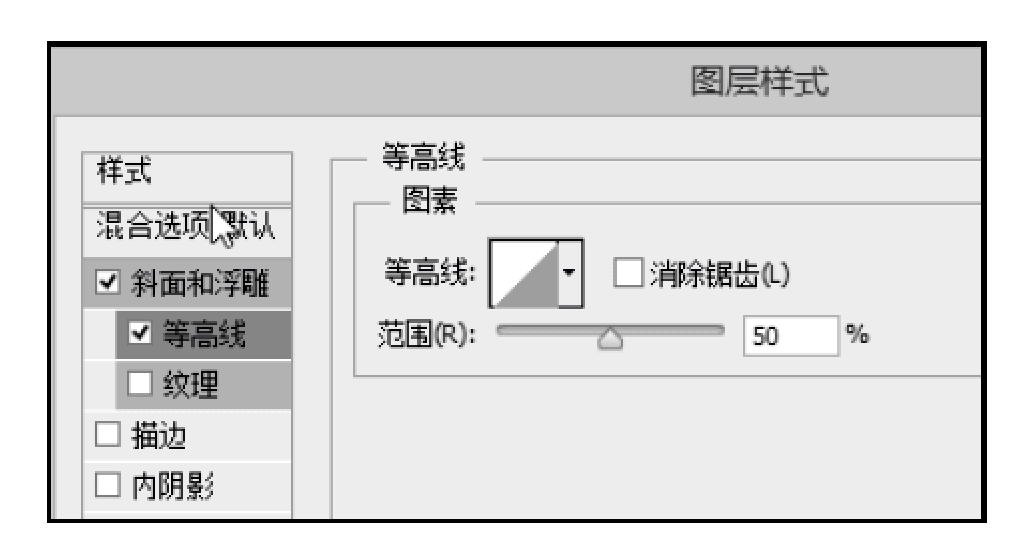


图 13-25　"等高线"选项

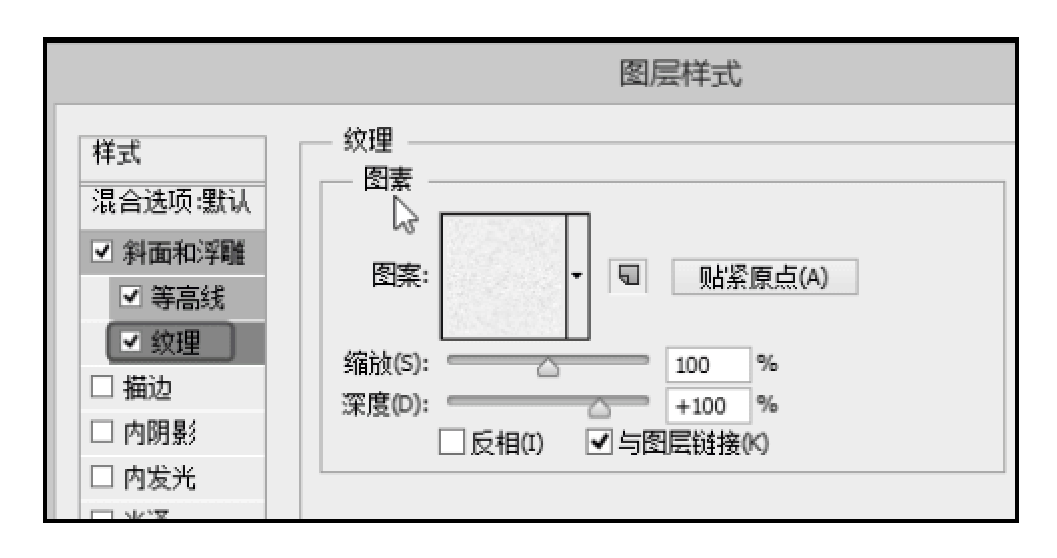


图 13-26　"纹理"选项

6. 光泽

光泽是光线照射下的反光度比较高的波浪形表面显示出来的效果，"光泽"选项如图 13-27 所示。



图 13-27　"光泽"选项

在"光泽"选项中的各参数如下。

- 不透明度：调整混合模式中图层的不透明度，设置值越大，光泽越明显。反之，光泽越暗淡。
- 角度：光照射的角度，它控制着阴影所在的方向，阴影的方向和它的方向是相反的。
- 距离：它的数值越小，在图像上表现为被覆盖的区域越大。即距离控制着阴影的距离，它控制着效果的偏移。
- 大小：控制实施效果的范围，范围越大的话，效果作用的区域越大。



7. 颜色叠加

颜色叠加是将颜色当作一个图层，然后对这个图层添加一些效果或者混合模式，就得到颜色叠加效果。“颜色叠加”选项如图 13-28 所示。



图 13-28 “颜色叠加”选项

8. 渐变叠加

在“图层样式”对话框的“样式”列表中选择“渐变叠加”选项，如图 13-29 所示。



图 13-29 “渐变叠加”选项

在“渐变叠加”选项中的各参数如下。

- 渐变：对图像做一些渐变，勾选“反向”复选框表示将渐变的方向反转。
- 样式：用于设置渐变叠加的样式，其下拉列表中包括“线性”、“径向”、“角度”、“对称的”和“菱形”5 个选项。
- 角度：用于对图像产生的渐变叠加效果做一些角度变化。
- 缩放：用于调整产生影响区域的大小。

9. 图案叠加

在“图层样式”对话框的“样式”列表中选择“图案叠加”选项，它具有在原来的图像上加上一层图案的效果，根据图案颜色的深浅，在图像上表现为雕刻效果的深浅。在使用中，注意调



整图案的不透明度，否则得到的图像可能只是一个放大的图案，如图 13-30 所示。



图 13-30　“图案叠加”选项

10. 描边

在“图层样式”对话框的“样式”列表中选择“描边”选项，用来给图像描上一个边框，这个边框可以是一种颜色，也可以是渐变，还可以是一种样式，如图 13-31 所示。



图 13-31　“描边”选项

在“描边”选项中的各参数如下。

- 大小：它的数值的大小和边框的宽度成正比，数值越大的话，图像的边框也就越大。
- 位置：设置描边的位置，在其下拉列表中包括“内部”、“外部”和“居中”3 个选项。
- 不透明度：用来设置边框的透明度。
- 填充类型：用来设置边框的填充方式，在其下拉列表中包括“颜色”、“渐变”和“图案”3 个选项。
- 颜色：用于设置边框的颜色。

13.3　设计常见的网页特效文字

网页中的特效文字可以迅速吸引网站访问者的注意力。特效文字可以用于网页中的任何地

方，精美的特效文字通常看起来很酷，而且会显得很华丽。

13.3.1　实战 1——发光文字

本节讲述发光文字的制作，效果如图 13-32 所示，具体操作步骤如下。



图 13-32　发光文字效果

原始文件：原始文件/13/发光.jpg
最终文件：最终文件/13/发光. Psd

步骤01 启动 Photoshop CC，打开图像文件“发光.jpg”，如图 13-33 所示。



图 13-33　打开图像文件

步骤02 选择工具箱中的“横排文字”工具，在选项栏中设置字体样式和字体大小，在窗口中输入文字“我们的故事”，如图 13-34 所示。





图 13-34　输入文字

步骤03 执行“图层”|“图层样式”|“外发光”命令，弹出“图层样式”对话框，将“杂色”设置为 80%，“大小”设置为 50 像素，“范围”设置为 30%，如图 13-35 所示。

步骤04 单击渐变颜色按钮，弹出“渐变编辑器”对话框，在该对话框中设置渐变颜色，如图 13-36 所示。

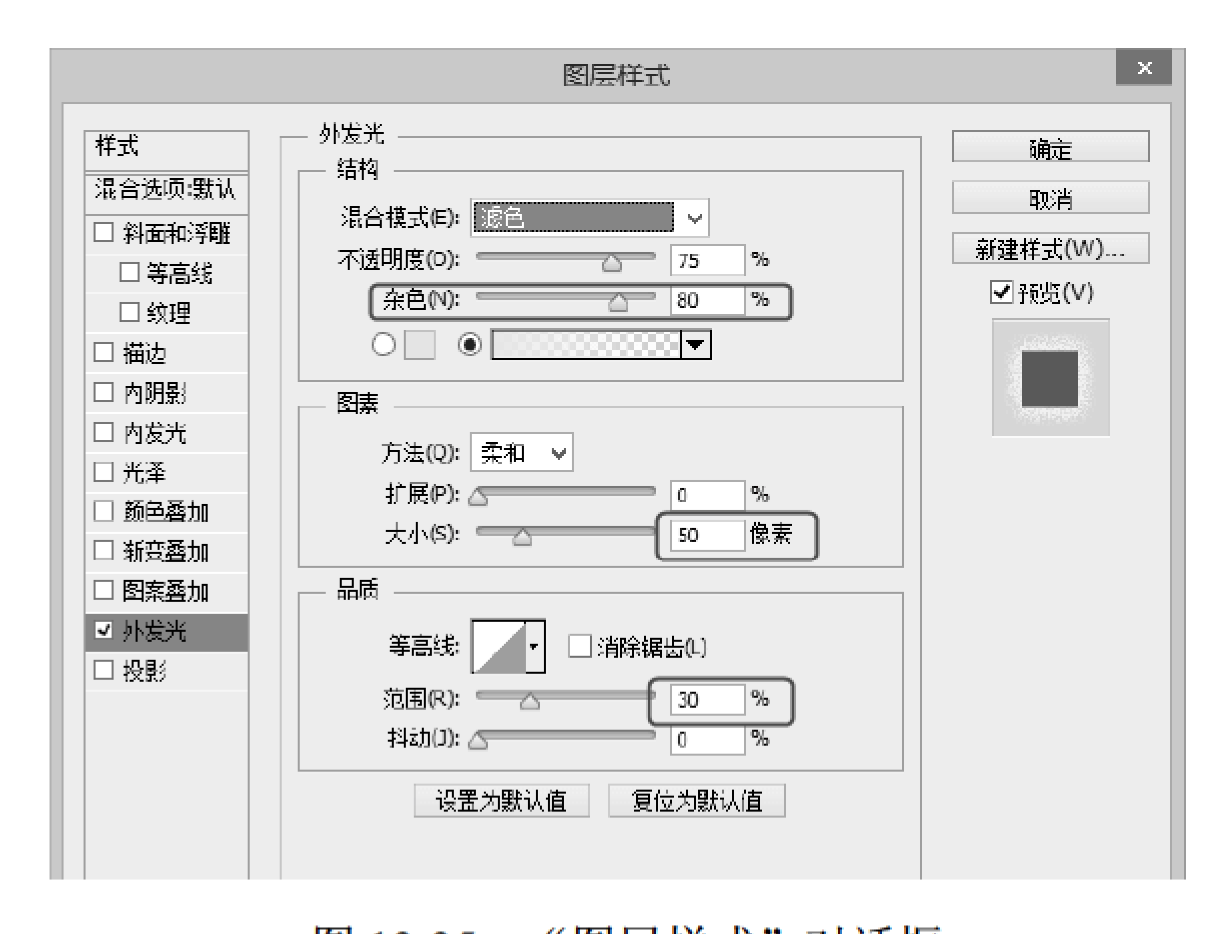


图 13-35　“图层样式”对话框



图 13-36　“渐变编辑器”对话框

步骤05 单击“确定”按钮，设置图层样式，如图 13-37 所示。



图 13-37　设置图层样式

13.3.2　实战 2——渐变文字

本节讲述渐变文字的制作，效果如图 13-38 所示，具体操作步骤如下。



图 13-38　渐变文字效果

原始文件：原始文件/13/渐变.jpg
最终文件：最终文件/13/渐变.Psd

步骤01 打开图像文件“渐变.jpg”，如图 13-39 所示。



图 13-39　打开图像文件



步骤02 选择工具箱中的“横排文字”工具，在选项栏中设置字体样式和字体大小，在窗口中输入文字“年货节”，如图 13-40 所示。



图 13-40　输入文字

步骤03 执行“图层”|“图层样式”|“渐变叠加”按钮，弹出“图层样式”对话框，单击“渐变”右边的渐变颜色按钮，如图 13-41 所示。



图 13-41　“图层样式”对话框

步骤04 弹出“渐变编辑器”对话框，在该对话框中设置渐变颜色，如图 13-42 所示。

步骤05 单击“确定”按钮，设置渐变颜色。单击勾选“描边”复选框，设置描边颜色为白色，如图 13-43 所示。



图 13-42　设置渐变颜色



图 13-43　勾选“描边”选项

步骤06 单击“确定”按钮，设置图层样式效果，如图 13-44 所示。



图 13-44　设置图层样式效果

13.3.3　实战 3——晶莹浮雕文字

本节讲述晶莹浮雕文字的制作，效果如图 13-45 所示，具体操作步骤如下。



图 13-45　晶莹浮雕文字

原始文件：原始文件/13/晶莹.jpg
最终文件：最终文件/13/晶莹.psd

步骤01 打开图像文件“晶莹.jpg”，如图 13-46 所示。



图 13-46　打开图像文件



步骤02 选择工具箱中的“横排文字”工具，在窗口中输入文字“真爱”，如图 13-47 所示。



图 13-47　输入文字

步骤03 执行“滤镜”|“风格化”|“风”命令，弹出 Adobe Photoshop CC 提示框，如图 13-48 所示。



图 13-48　Adobe Photoshop CC 提示框

步骤04 单击“确定”按钮，弹出“风”对话框，“方法”选择“风”，“方向”选择“从右”，如图 13-49 所示。

步骤05 单击“确定”按钮，设置风效果，如图 13-50 所示。

步骤06 执行“图层”|“图层样式”|“投影”命令，弹出“图层样式”对话框，设置投影参数，如图 13-51 所示。

步骤07 单击勾选“渐变叠加”复选框，设置渐变叠加参数，如图 13-52 所示。

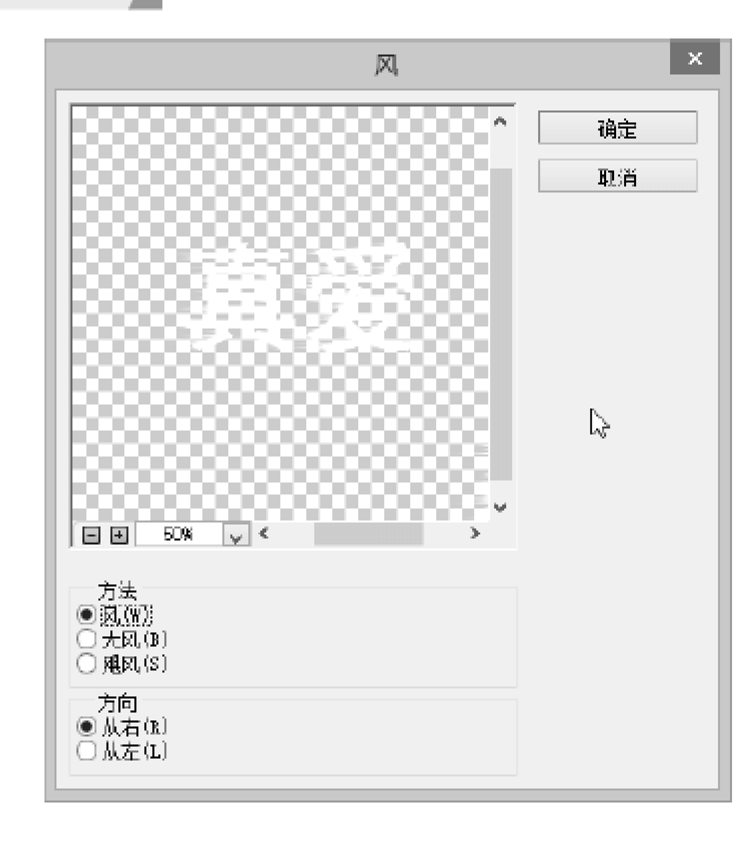


图 13-49　“风”对话框



图 13-50　设置风效果





图 13-51　设置“投影”参数



图 13-52　设置“渐变叠加”参数

步骤08 单击勾选“斜面和浮雕”复选框，设置“深度”为 150%，“大小”为 8 像素，“高度”为 60 度，如图 13-53 所示。

步骤09 单击“确定”按钮，设置浮雕效果如图 13-54 所示。

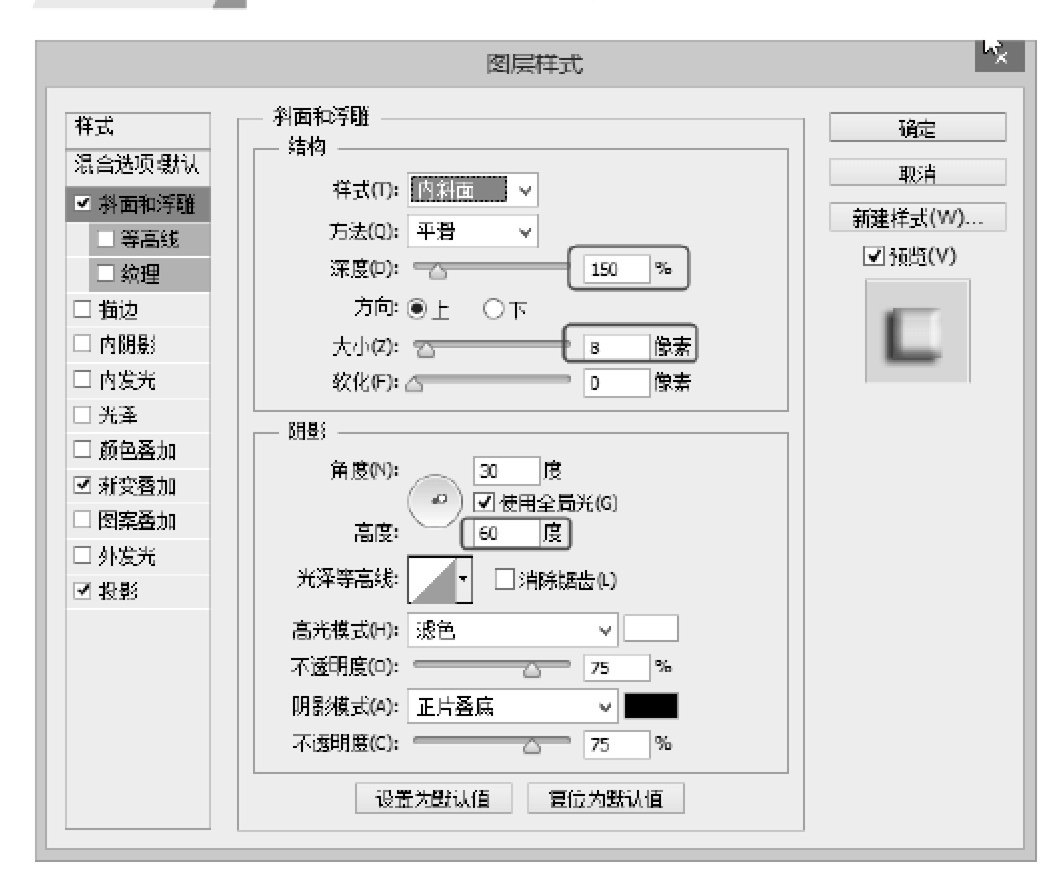


图 13-53　设置“斜面和浮雕”参数



图 13-54　设置浮雕效果

第 14 章　设计网页元素



本章导读

利用 Photoshop CC 设计网页元素通常可以达到意想不到的效果，这不只是取决于它可以随意布局图片，更得意于其专业的图像处理能力。本章就来讲述如何设计常见的网站 Logo、网络广告、网页按钮、网页导航和网站首页效果。

- 设计网站 Logo
- 网络广告的制作
- 设计网站首页
- 设计网页按钮
- 制作导航栏

实例展示



网站 Logo



网站首页



按钮



网站导航

14.1 设计网站 Logo

网站中的 Logo 主要是各个网站用来与其他网站链接的图形标志，代表一个网站或网站的一个板块。

14.1.1 Logo 的特点

随着经济的飞速发展，具有高度实用性和艺术性的 Logo 已被广泛应用于社会一切领域。对于这个新事物，我们可以看到具有以下特点，分别为功用性、识别性、显著性、多样性、艺术性、准确性和持久性等。

- 规范 Logo 的标准色、恰当的背景配色体系、反白、在清晰表现 Logo 的前提下制订 Logo 最小的显示尺寸，为 Logo 制订一些特定条件下的配色、辅助色带等。
- 完整的 Logo 设计，尤其是具有中国特色的 Logo 设计。在国际化的要求下，一般应至少使用中英文双语的形式，并考虑中英文字的比例、搭配，有的还要考虑繁体、其他特定语言版本等。
- 为了便于互联网上信息的传播，需要一个统一的国际标准。关于网站的 Logo，目前有以下 3 种规格。
  - 88*31：这是互联网上最普遍的友情链接 Logo，因为这个 Logo 主要是放在别人的网站显示，让别的网站的用户单击这个 Logo 进入网站，几乎所有网站的友情链接都使用这个统一的规格。
  - 120*60：这种规格用于一般大小的 Logo，一般用在网站首页上的 Logo 广告。
  - 120*90：这种规格用于大型网站 Logo。

14.1.2 Logo 设计标准

Logo 的设计要能够充分体现该公司的核心理念，并且设计要求动感、活力、简约、大气、高品位、色彩搭配合理、美观。网站 Logo 设计有以下标准。

- 符合企业的 VI 总体设计要求。网站的 Logo 设计要与企业的 VI 设计一致。
- 要有良好的造型。企业标志设计的题材和形式丰富多彩，如有中外文字体、具备图案、抽象符号、几何图形等，因此标志造型变化就显得格外活泼生动。
- 设计要符合传播对象的直观接受能力、习惯、社会心理、习俗与禁忌。
- 构图需美观、适当、简练、讲究艺术效果。
- 色彩最好单纯、强烈、醒目，力求色彩的感性印象与企业的形象风格相符。
- 标志设计一定要注意其识别性，识别性是企业标志的基本功能。通过整体规划和设计的视觉符号，必须具有独特的个性和强烈的冲击力。
- 不要使用太大、太多、太模糊的图片，这样会引起浏览者的反感。



14.1.3　实战 1——网站 Logo 设计实例

本节介绍利用 Photoshop CC 设计一个漂亮的网站 Logo 标志，设计出来的效果非常漂亮，效果如图 14-1 所示。



图 14-1　网站 Logo 效果

最终文件：最终文件/14/logo.psd

步骤01 启动 Photoshop CC，执行“文件”|“新建”命令，新建一个空白文档，如图 14-2 所示。

步骤02 选择工具箱中的“自定义形状”工具，在选项栏中单击“形状”右边的下拉按钮，在弹出的列表中选择合适的形状，如图 14-3 所示。

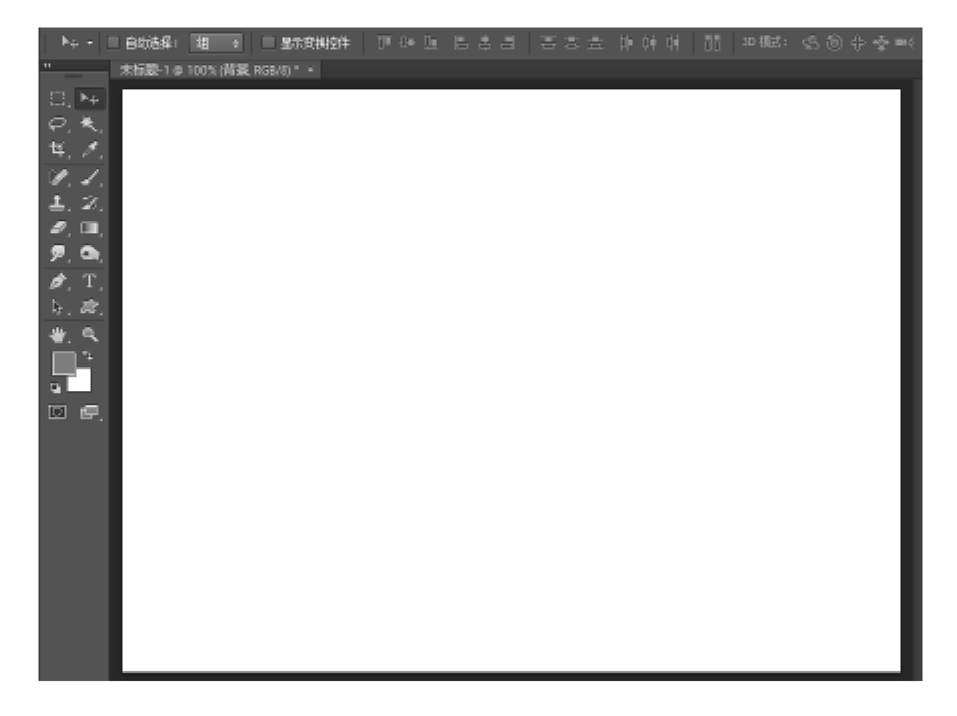


图 14-2　新建空白文档



图 14-3　选择形状

步骤03 在窗口中按住鼠标左键，在窗口中绘制环形，如图 14-4 所示。

步骤04 打开“图层”面板，右击文本图层，在弹出的快捷菜单中选择“栅格化图层”命令，如图 14-5 所示。

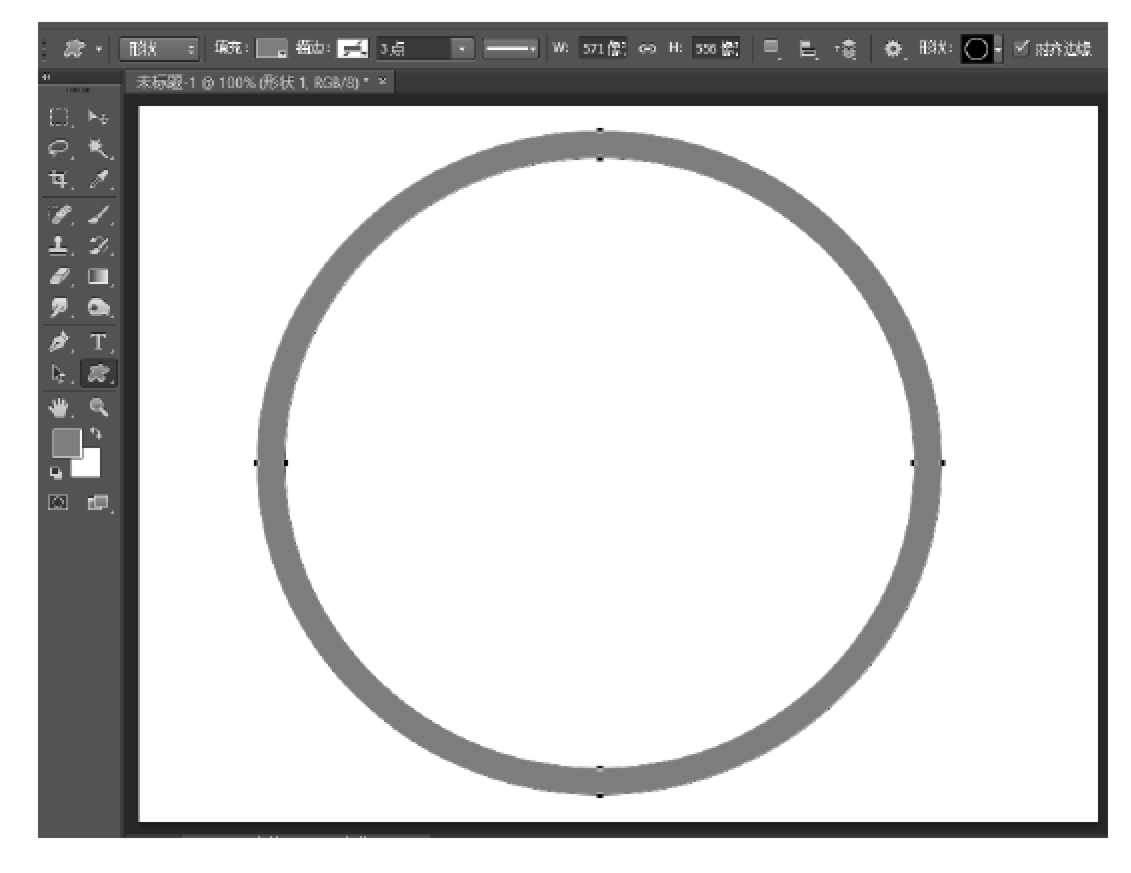


图 14-4　绘制环形



图 14-5　选择“栅格化图层”命令

步骤05 选择工具箱中的“渐变工具”，在选项栏中单击“点按可编辑渐变”按钮，弹出“渐变编辑器”对话框，设置渐变颜色，如图 14-6 所示。

步骤06 选择工具箱中的“渐变”工具，在窗口中单击环形选择环形，将鼠标从上向下拖动填充环形，如图 14-7 所示。



图 14-6　设置渐变颜色

图 14-7　填充环形

步骤07 选择工具箱中的“自定义形状”工具，在选项栏中单击形状按钮，在弹出的列表中选择合适的形状，在窗口中按住鼠标左键绘制形状，如图 14-8 所示。

步骤08 执行“编辑”|“变换”|“变形”命令，对图形进行变形，如图 14-9 所示。

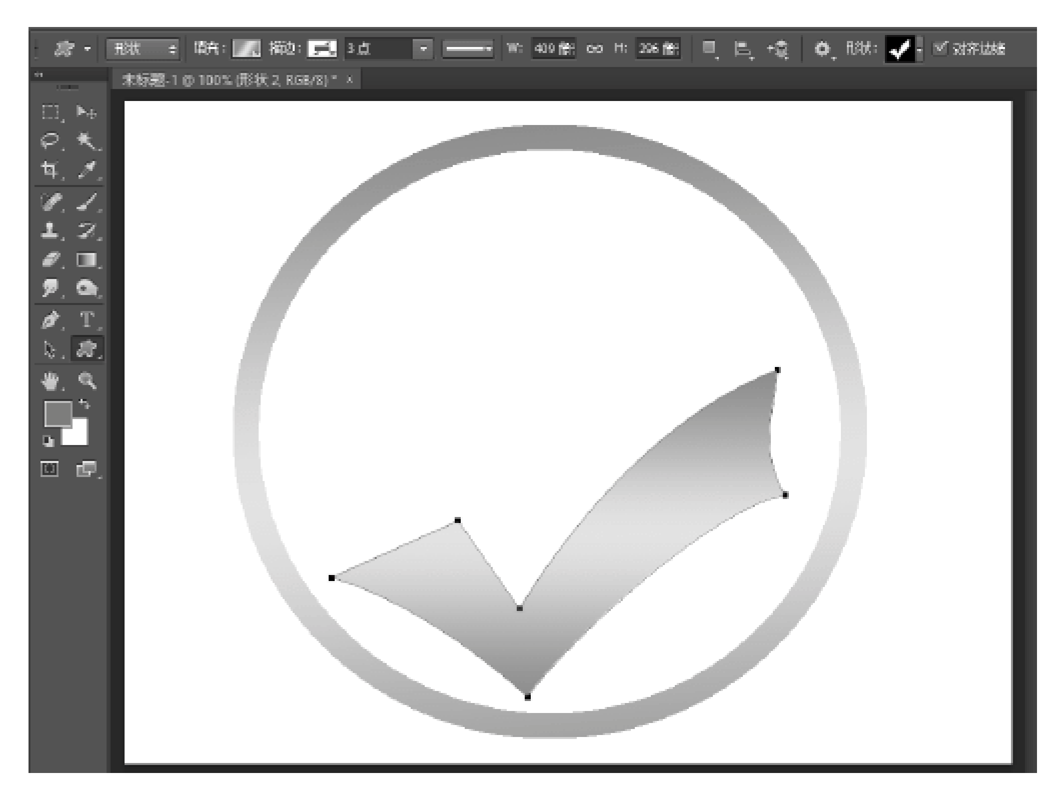


图 14-8　绘制形状

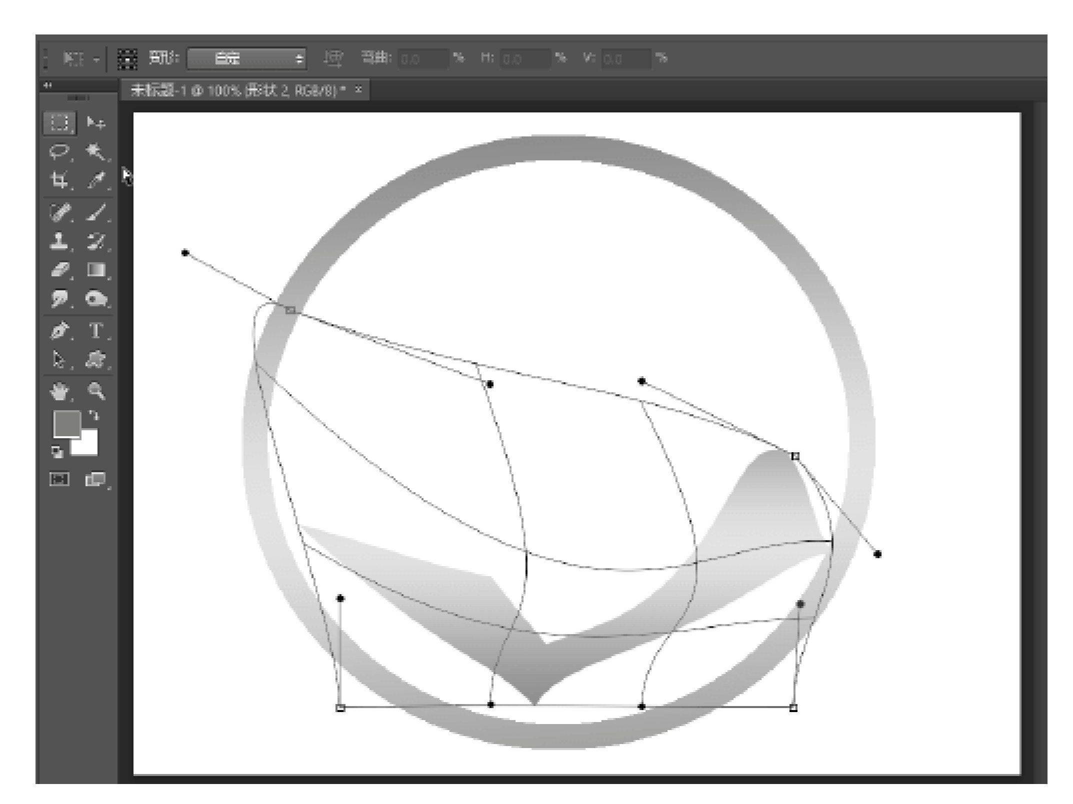


图 14-9　对图形进行变形

步骤09 执行“图层”|“图层样式”|“混合选项”命令，弹出“图层样式”对话框，单击左边的“样式”选项，在弹出的样式表中选择合适的样式，如图 14-10 所示。

步骤10 单击“确定”按钮，设置图层样式效果，如图 14-11 所示。





图 14-10　“图层样式”对话框

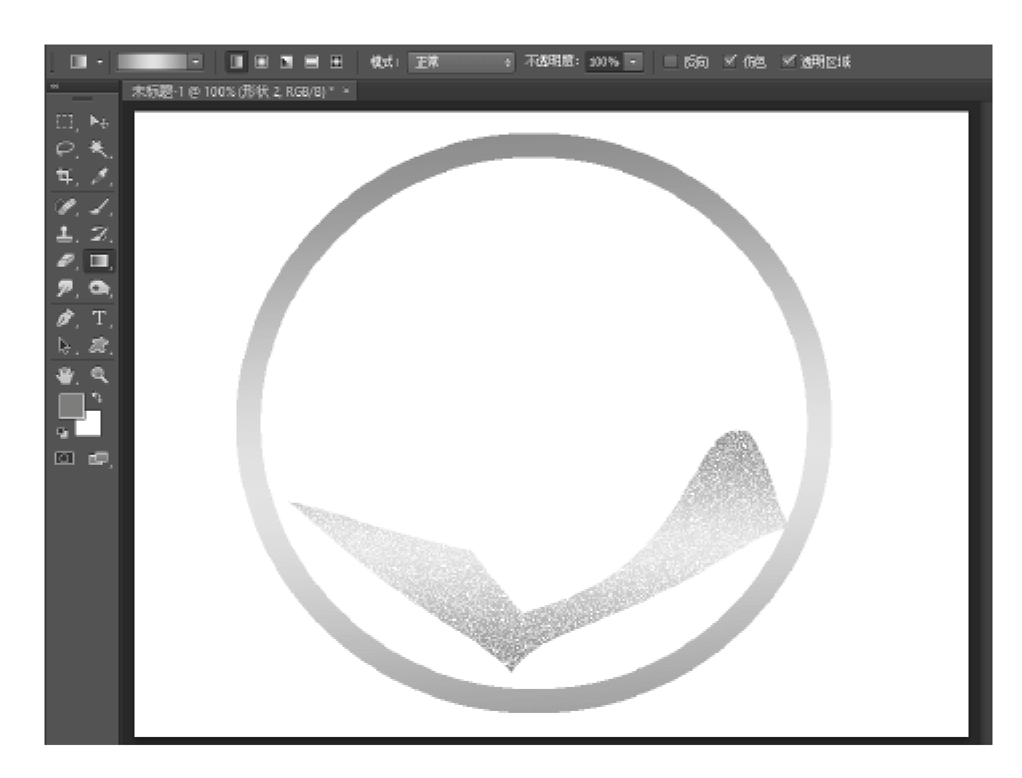


图 14-11　设置图层样式效果

步骤11 选择工具箱中的“横排文字”工具，在窗口中设置字体样式和字体大小，在窗口中输入文字 1，如图 14-12 所示。

步骤12 执行“图层”|“图层样式”|“混合选项”命令，弹出“图层样式”对话框，单击左边的“样式”选项，在弹出的样式表中选择合适的样式，如图 14-13 所示。

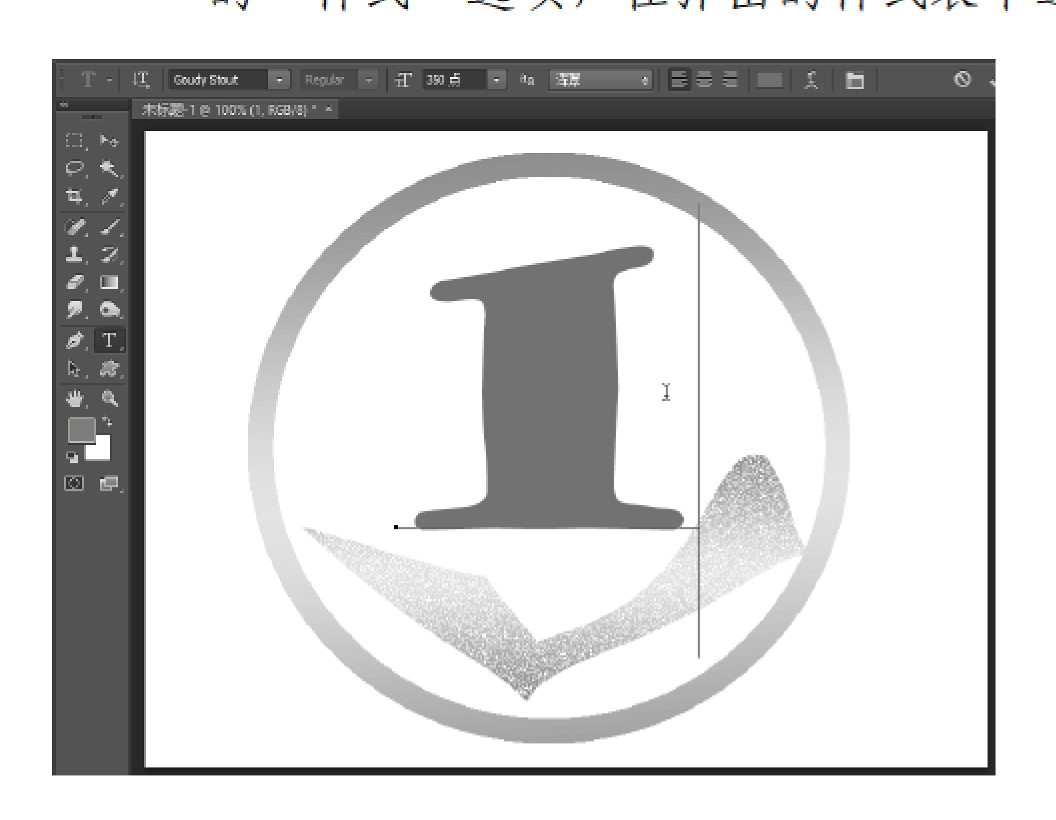


图 14-12　输入文字



图 14-13　“图层样式”对话框

步骤13 单击“确定”按钮，设置图层样式，如图 14-14 所示。

步骤14 选择工具箱中的“横排文字”工具，在选项栏中设置字体样式和字体大小，在窗口中输入字母 o，如图 14-15 所示。

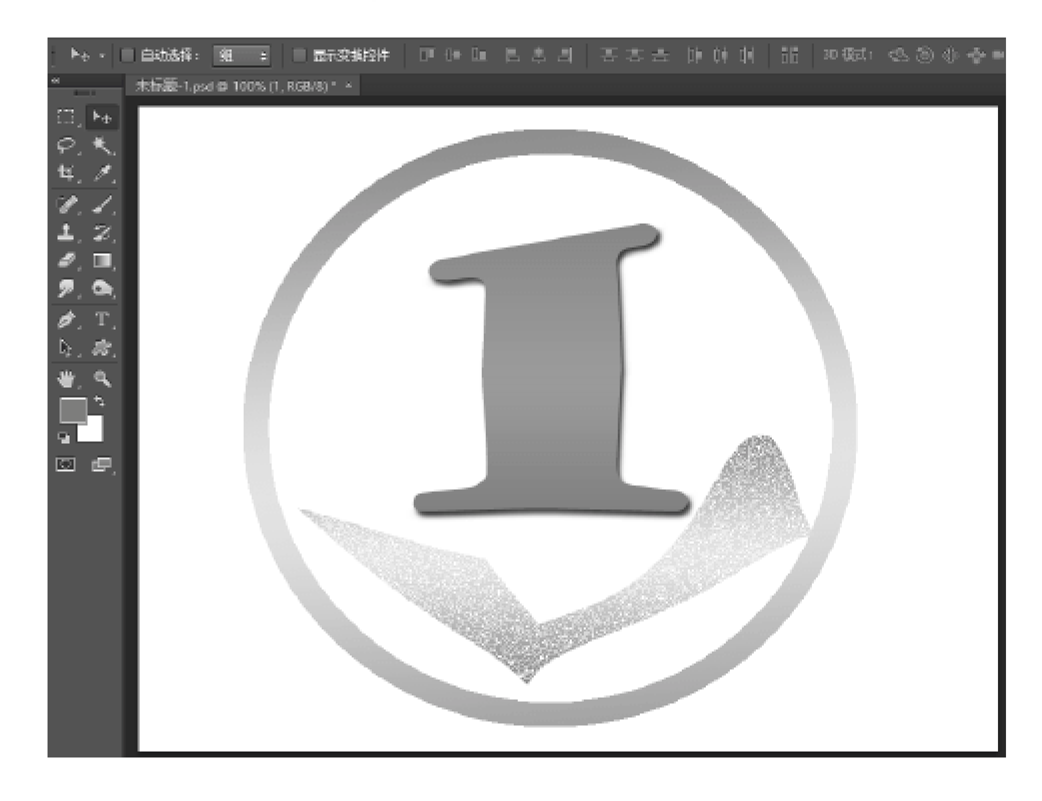


图 14-14　设置图层样式

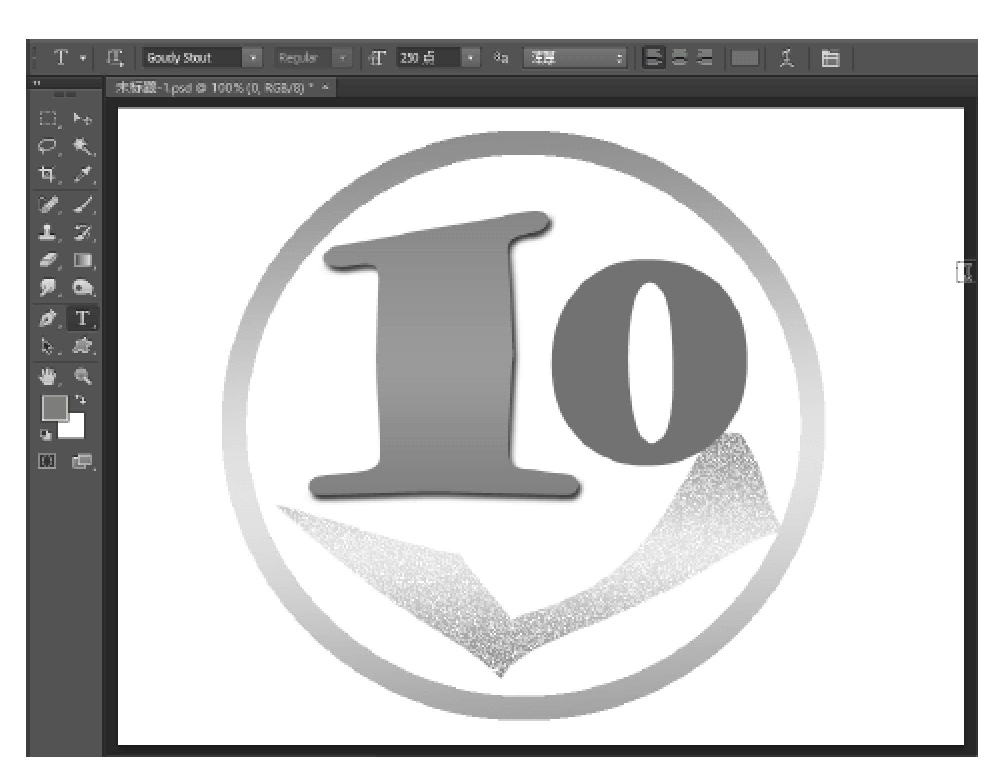


图 14-15　输入字母 o

步骤15 执行“图层”|“图层样式”|“混合选项”命令，弹出“图层样式”对话框，单击左边的“样式”选项，在弹出的样式表中选择合适的样式，如图 14-16 所示。

步骤16 单击“确定”按钮，设置图层样式效果，如图 14-17 所示。



图 14-16 “图层样式”对话框



图 14-17 设置图层样式效果

14.2 网络广告的制作

广告，已经成为在线生活的一部分。当我们关注网站和产品的用户体验时，广告不应该被忽视。本节就来讲述如何进行前期的设计，使其发挥良好的广告推广作用。

14.2.1 网络广告设计技巧

广告设计中主要包括的内容是“图片”，本节总结了在广告设计中的一些技巧。

1. 构思画面

一个好的网络广告应在其放置的网页上十分醒目、出众，使用户在随意浏览的几秒钟之内就能感觉到它的存在。为此，应充分发挥电脑图像和动画技术的特长，使广告具有强烈的视觉冲击力。旗帜广告的颜色可考虑多用明黄、橙红、天蓝等艳丽色，强调动画效果。从视觉原理上讲，动画比静态图像更能引人注目，有统计表明其吸引力会提高三倍。当然，也要注意广告与网页内容与风格相融合，但一定要避免用户误将广告当成装饰画。

2. 构思广告语

- 标题展露最吸引人之处，力争开头抓住用户的注意力。
- 正文句子要简短、直截了当，尽量用短语，避免完整长句。
- 语句要口语化、不绕弯子。
- 可以适当运用感叹号，增强语气效果。
- 如果要引导用户从广告访问企业网站，应使用“请点击”或“Click”等文字。



3．内容更换，常新常看

网友的注意力资源有限，应该尽力争取“回头客”，最基本的招数就是经常更换内容。内容常新的广告，可以使经常访问网页的用户感觉到广告的存在，因为任何好的广告图像，如果用户看多了也会视而不见。统计表明，当广告图像不变时，点击率会逐步下降，而更换图像后，点击率又会上升。广告更新频率一般为两周一次。

在制作广告时，一定要考虑下载速度，图像要尽量少，容量应保持在 10KB 左右。

4．定位目标受众

首先必须准确锁定目标受众，然后根据你的实际预算，寻找适合他们最可能光顾的网站媒体。如果广告预算不宽裕（大多数网上企业都是这样），那么重点是像新闻邮件、电子杂志之类的小型网上媒体，而不应是广告价位高昂的大型网上媒体。这类网站数量众多，覆盖领域也越来越广。但是发行量相差悬殊，吸引的受众特征也各不相同。唯一的共同点是广告价格便宜。

14.2.2　实战 2——设计网络广告

网络广告是目前最为常用的网络营销表现形式，本节讲述网络广告的设计制作，效果如图 14-18 所示，具体操作步骤如下。



图 14-18　网络广告效果

最终文件：最终文件/14/网络广告.psd

步骤01 启动 Photoshop CC，执行“文件”|“新建”命令，弹出“新建”对话框，将“宽度”设置为 800，“高度”设置为 450，如图 14-19 所示。

步骤02 单击“确定”按钮，新建空白文档，如图 14-20 所示。





图 14-19 “新建”对话框

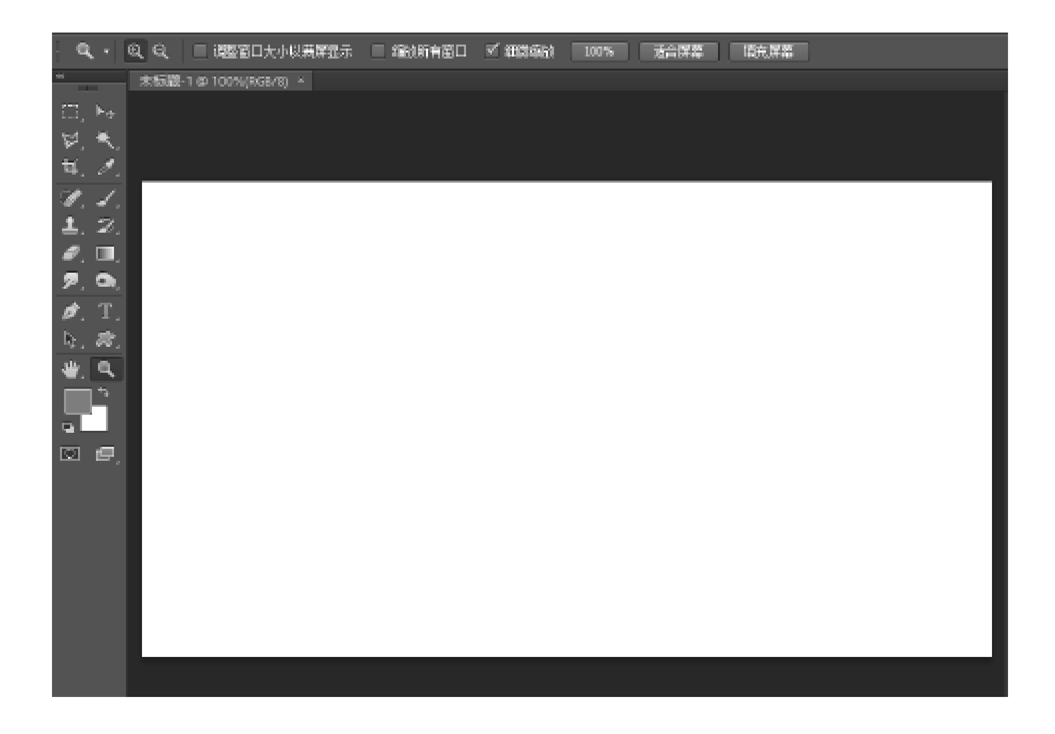


图 14-20 新建空白文档

步骤03 选择工具箱中的“渐变工具”，在选项栏中单击“点按可编辑渐变”按钮，弹出“渐变编辑器”对话框，设置渐变颜色，如图 14-21 所示。

步骤04 将鼠标从上向下拖动填充背景图像，如图 14-22 所示。

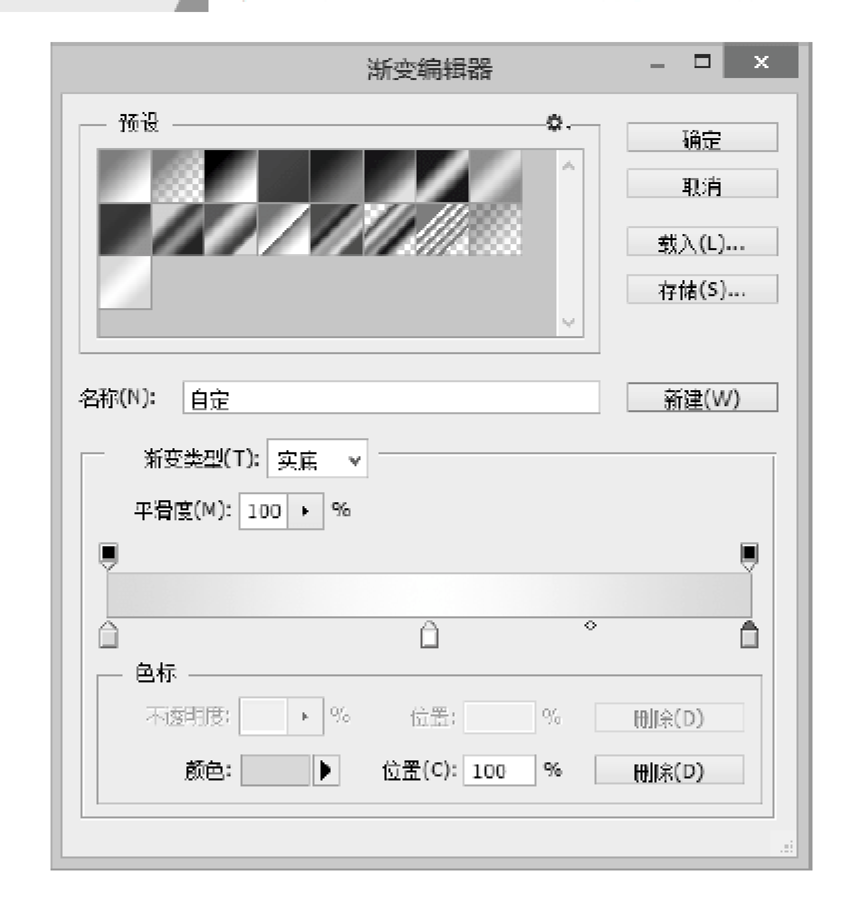


图 14-21 “渐变编辑器”对话框

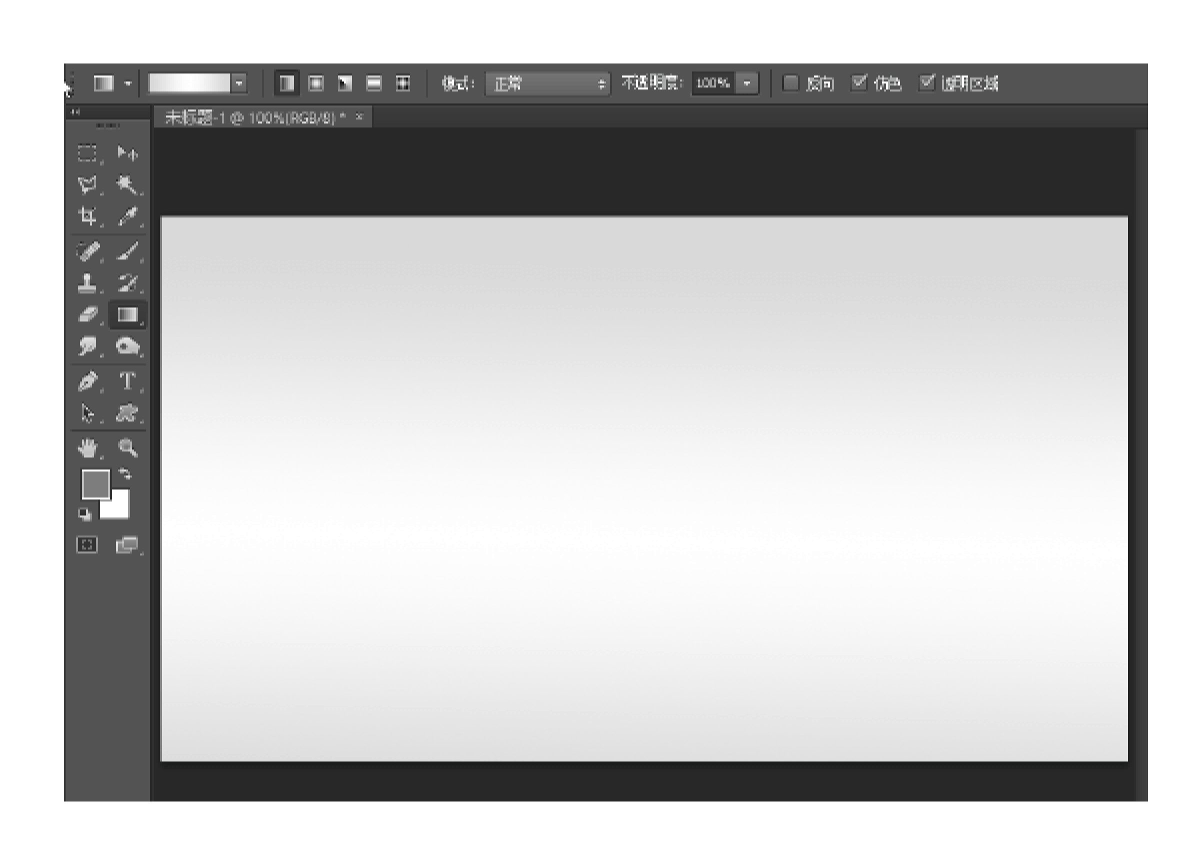


图 14-22 填充背景图像

步骤05 执行“文件”|“置入”命令，弹出“置入”对话框，选择图像文件“沙发.gif”，如图 14-23 所示。

步骤06 单击“置入”按钮，置入图像文件，如图 14-24 所示。

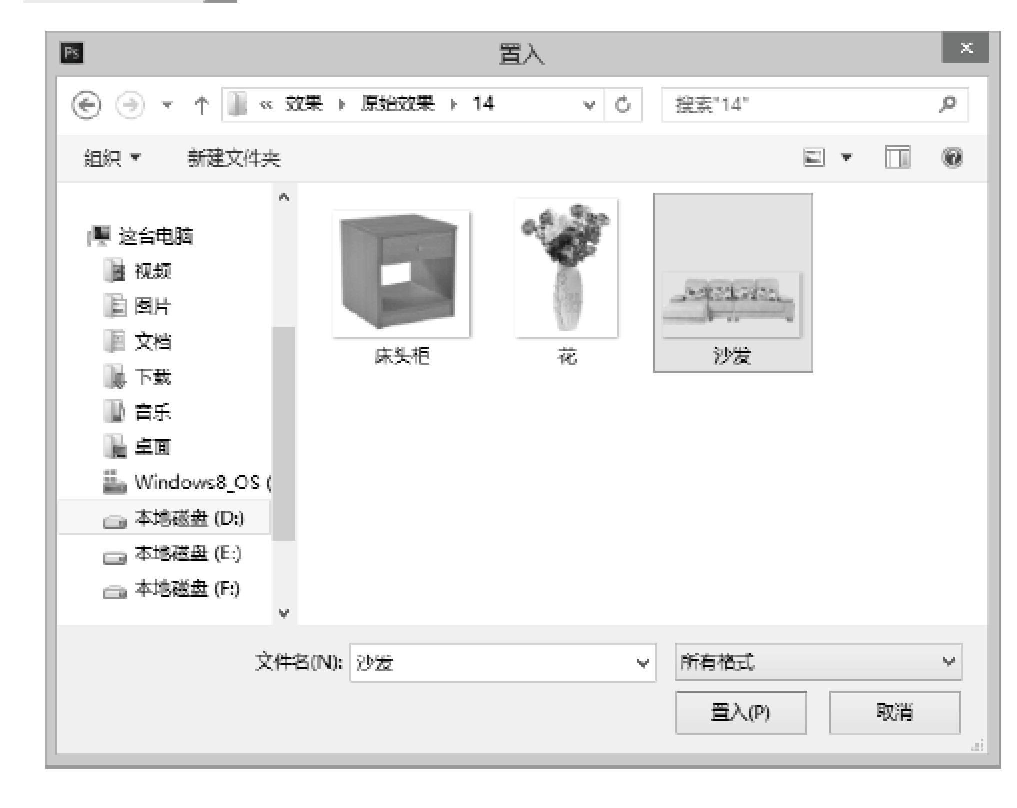


图 14-23 “置入”对话框

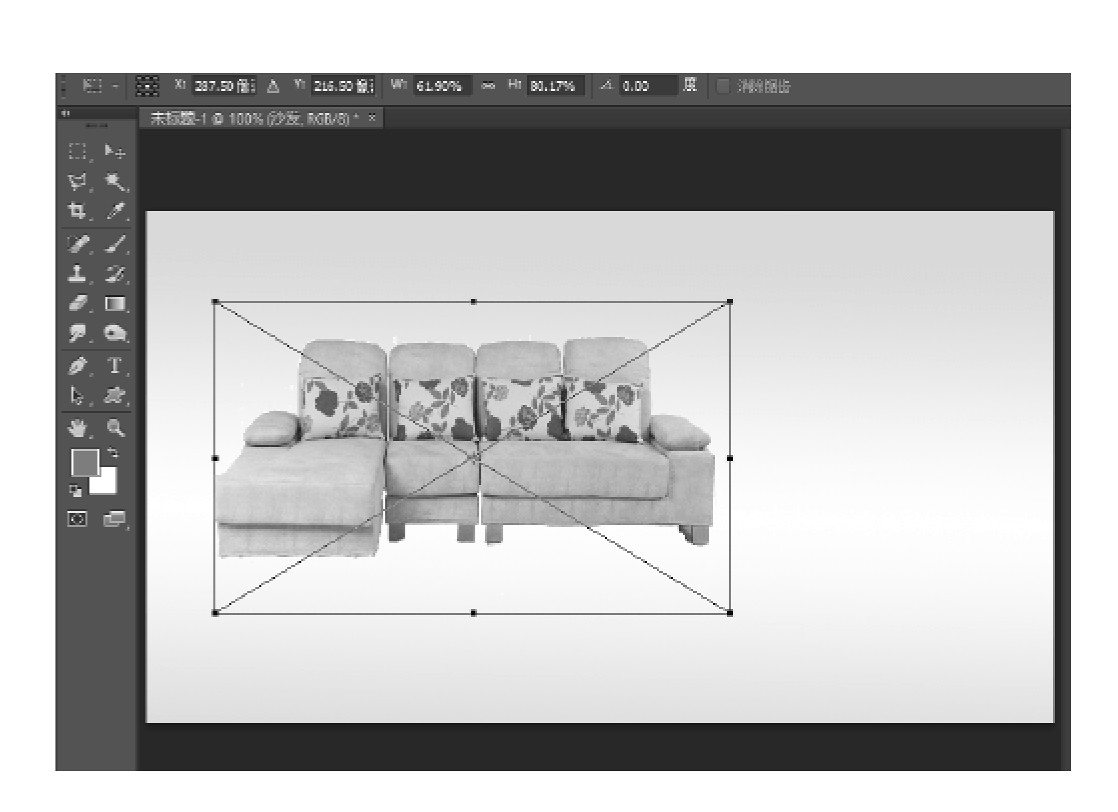


图 14-24 置入图像文件



步骤07 重复步骤 5~6，置入图像文件“花.gif”和“床头柜.gif”，如图 14-25 所示。

步骤08 选择工具箱中的“横排文字”工具，在窗口中输入文字“高雅艺术品质”，如图 14-26 所示。

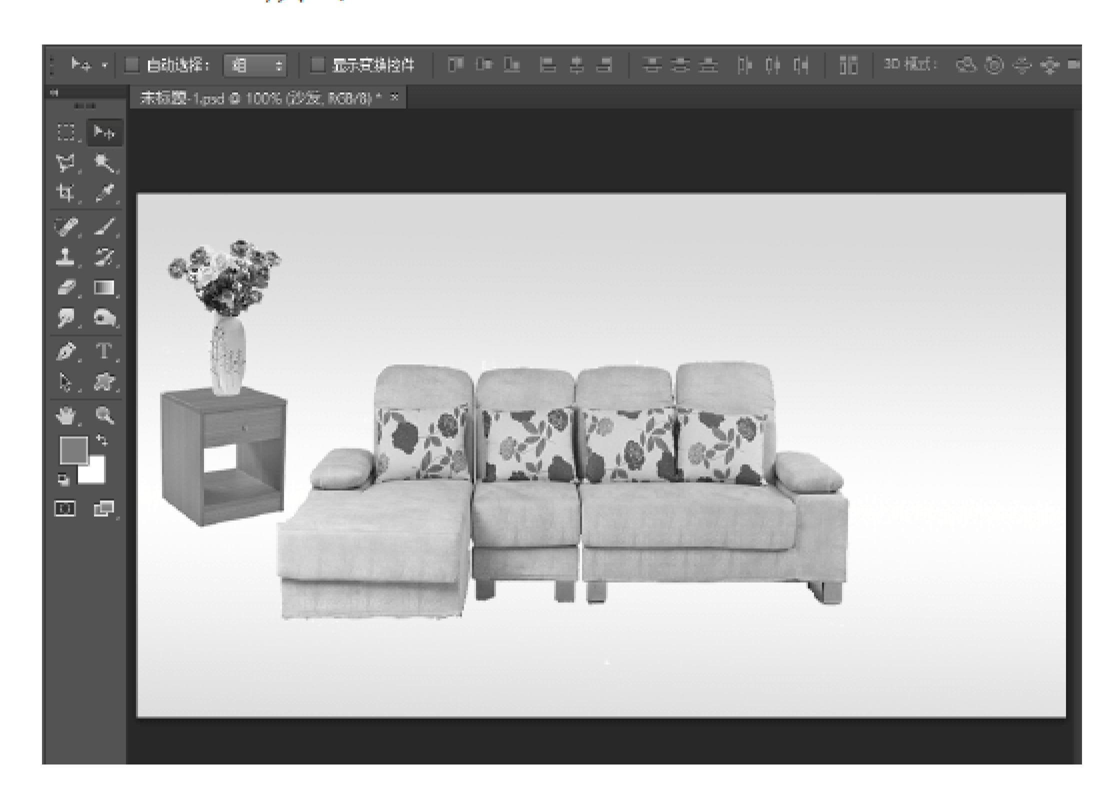


图 14-25　置入图像



图 14-26　输入文字

步骤09 执行“图层”|“图层样式”|“外发光”命令，弹出“图层样式”对话框，设置外发光参数，将“大小”设置为 15，如图 14-27 所示。

步骤10 单击“确定”按钮，设置图层样式效果，如图 14-28 所示。

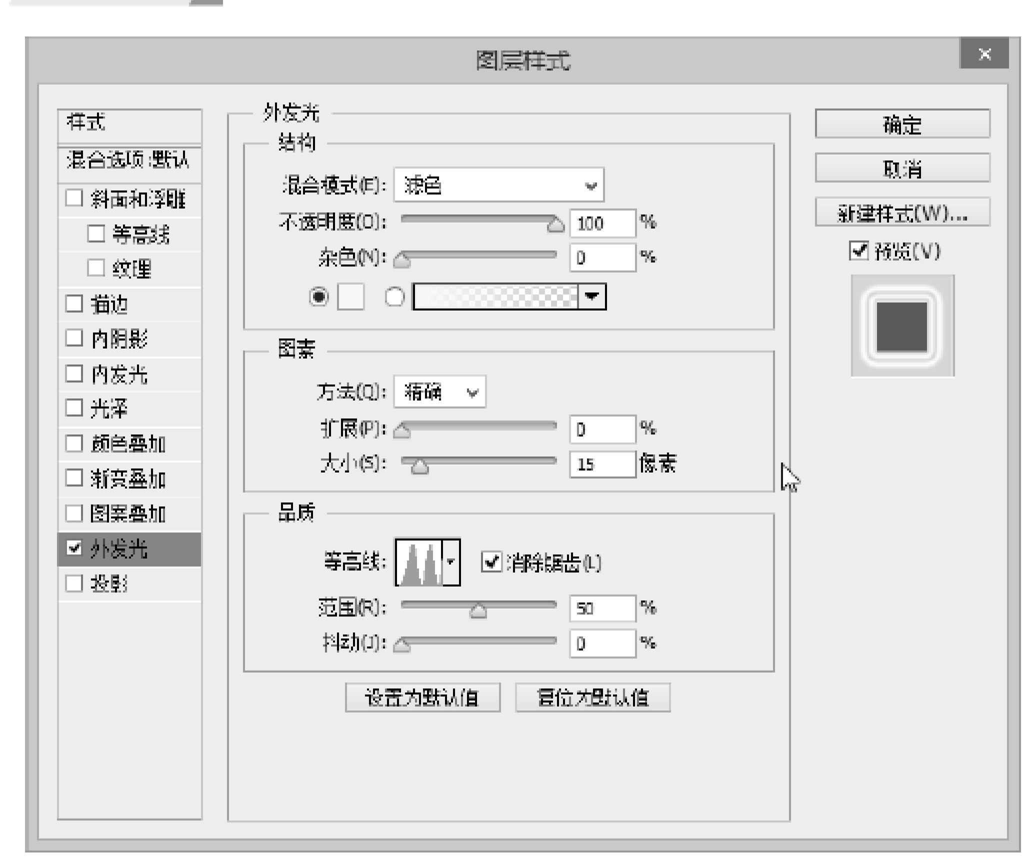


图 14-27　“图层样式”对话框



图 14-28　设置外发光效果

步骤11 选择工具箱中的“自定义形状”工具，在选项栏中单击形状右边的下拉按钮，在弹出的列表中选择合适的形状，如图 14-29 所示。

步骤12 在窗口中按住鼠标左键绘制形状，如图 14-30 所示。






图 14-29　选择形状



图 14-30　绘制形状

步骤13 执行“图层”|“图层样式”|“混合选项”命令，弹出“图层样式”对话框，单击左边的“样式”选项，在弹出的样式表中选择合适的样式，如图 14-31 所示。

步骤14 单击“确定”按钮，设置图层样式效果，如图 14-32 所示。

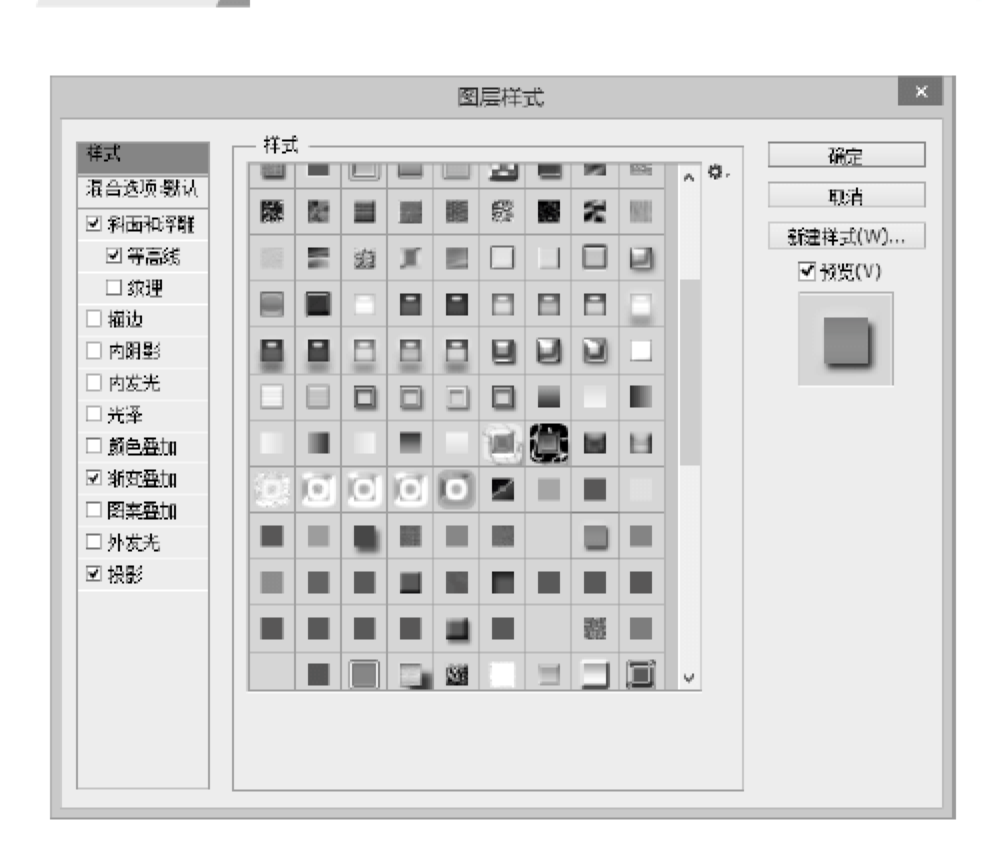


图 14-31　“图层样式”对话框



图 14-32　设置图层样式效果

步骤15 选择工具箱中的“横排文字”工具，在绘制的形状上面输入文字，如图 14-33 所示。

步骤16 执行“图层”|“图层样式”|“描边”命令，弹出“图层样式”对话框，将描边颜色设置为白色，单击“确定”按钮，设置描边效果，如图 14-34 所示。



图 14-33　输入文字



图 14-34　设置描边效果



步骤17 选择工具箱中的“矩形”工具，在窗口的底部按住鼠标左键绘制矩形，如图 14-35 所示。

步骤18 重复步骤 15，然后单击“确定”按钮，设置图层样式效果，如图 14-36 所示。



图 14-35　绘制矩形



图 14-36　设置图层样式效果

14.3　设计网站首页

网站首页是一个网站的入口网页，往往会被编辑得易于了解该网站，并引导互联网用户浏览网站其他部分的内容。所以设计一个简单精美实用的网站是比较重要的。

14.3.1　实战 3——首页的制作

本节讲述利用 Photoshop CC 设计网站首页效果，如图 14-37 所示，具体操作步骤如下。



图 14-37　网站首页效果

最终文件：最终文件/14/首页.psd

步骤01 启动 Photoshop CC，执行“文件”|“新建”命令，弹出“新建”对话框，将“宽度”设置为 1000，“高度”设置为 645，如图 14-38 所示。

步骤02 单击“确定”按钮，新建空白文档。选择工具箱中的“矩形”工具，在选项栏中将填充颜色设置为 dfae72，在窗口中按住鼠标左键绘制矩形，如图 14-39 所示。



图 14-38 “新建”对话框

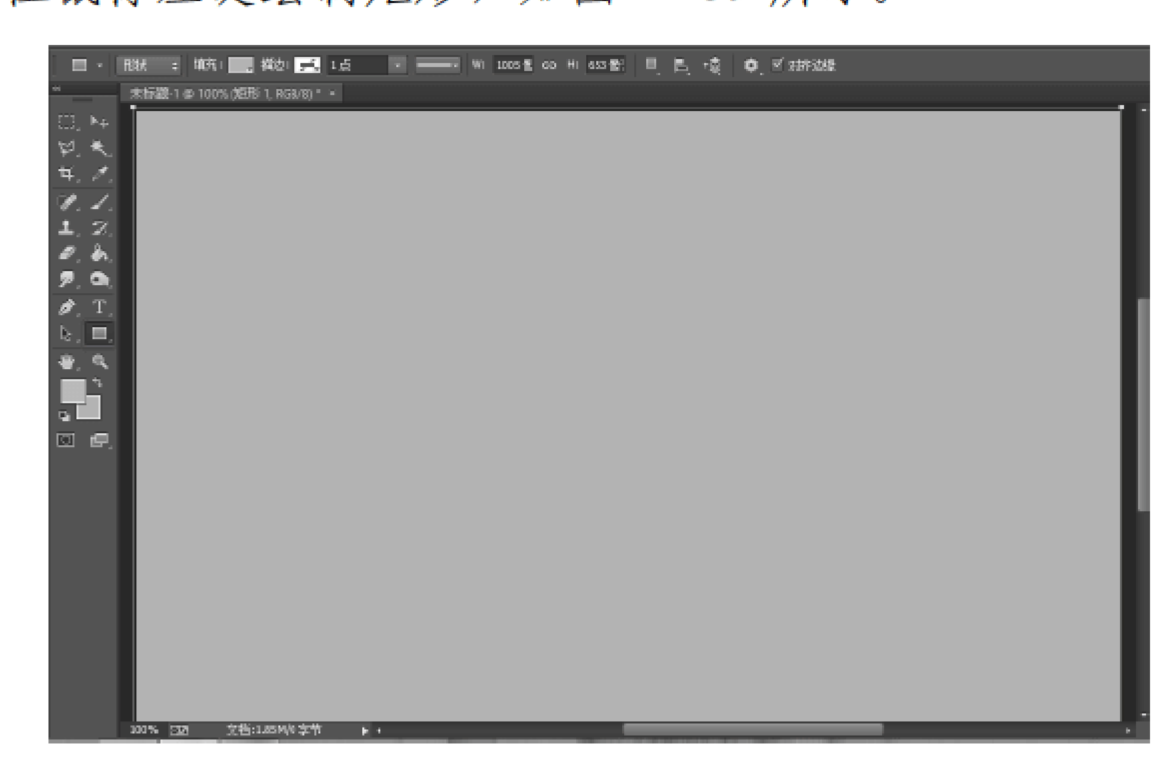


图 14-39 绘制矩形

步骤03 执行“滤镜”|“杂色”|“添加杂色”命令，弹出 Adobe Photoshop CC 提示框，如图 14-40 所示。

步骤04 单击“确定”按钮，弹出“添加杂色”对话框，将“数量”设置为 8%，如图 14-41 所示。



图 14-40 Adobe Photoshop CC 提示框



图 14-41 “添加杂色”对话框

步骤05 单击“确定”按钮，添加杂色效果，如图 14-42 所示。



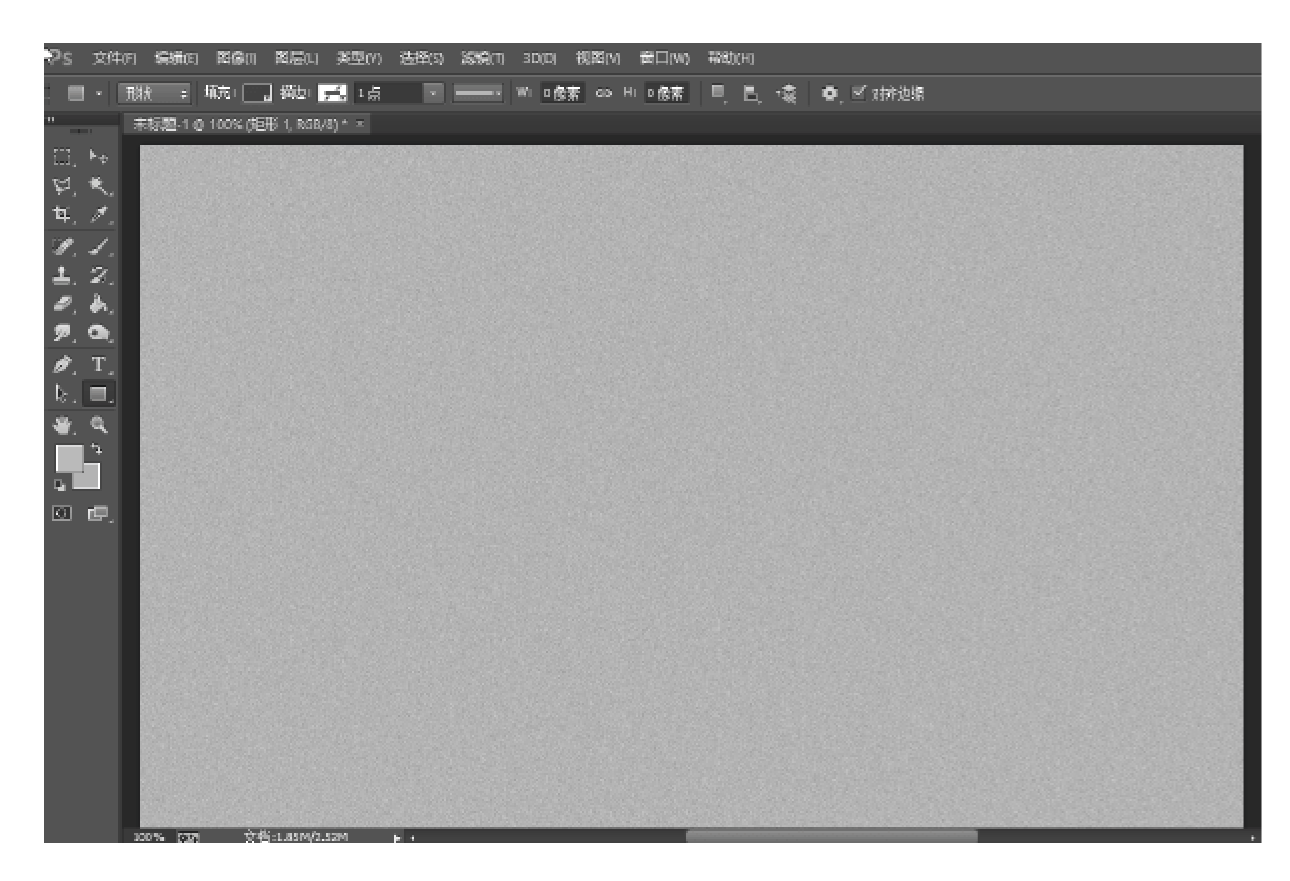


图 14-42　添加杂色效果

步骤06 选择工具箱中的“矩形”工具，在选项栏中将填充颜色设置为 31000d，在窗口的顶部绘制矩形，如图 14-43 所示。

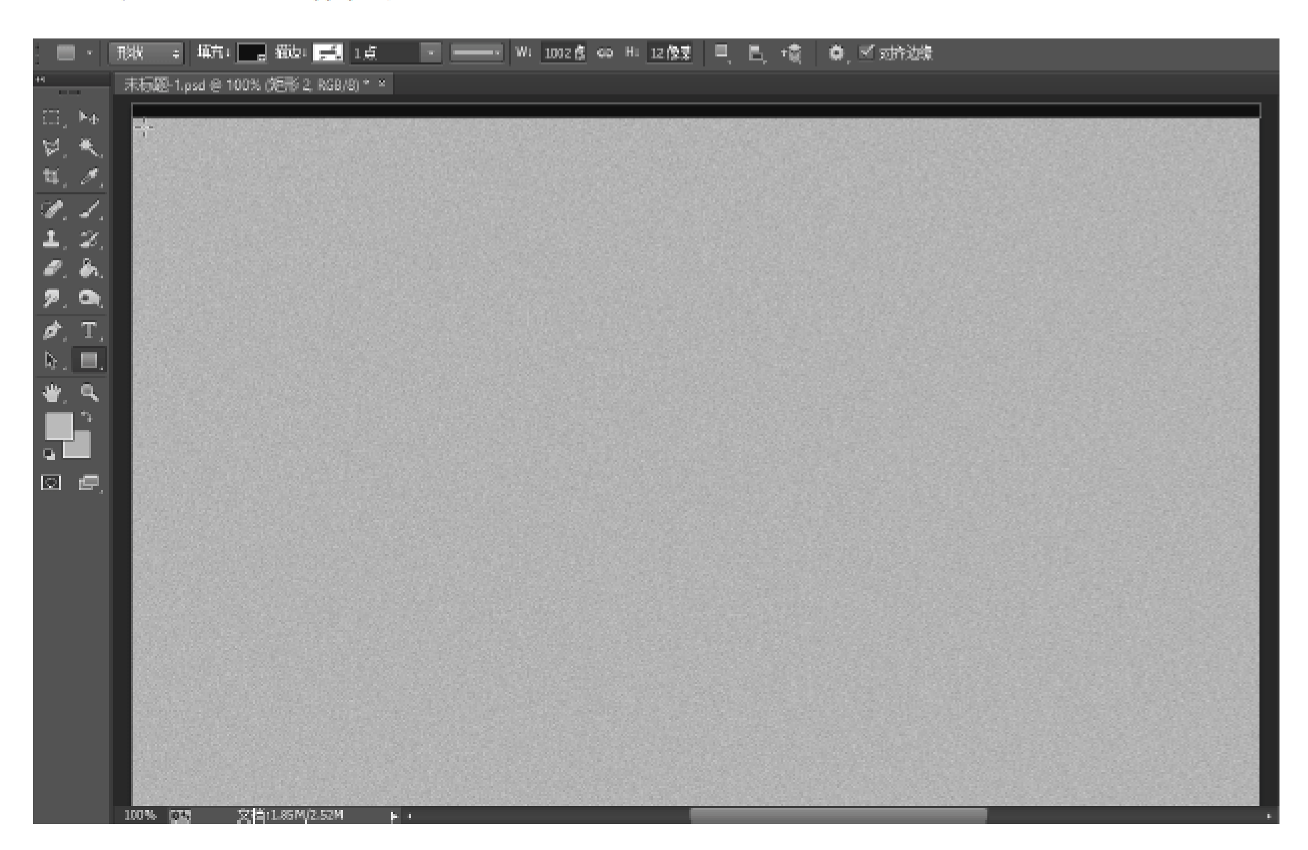


图 14-43　绘制矩形

步骤07 选择工具箱中的“自定义形状”工具，在选项栏中单击“形状”按钮，在弹出的列表中选择合适的形状，在窗口中绘制绿色形状，如图 14-44 所示。

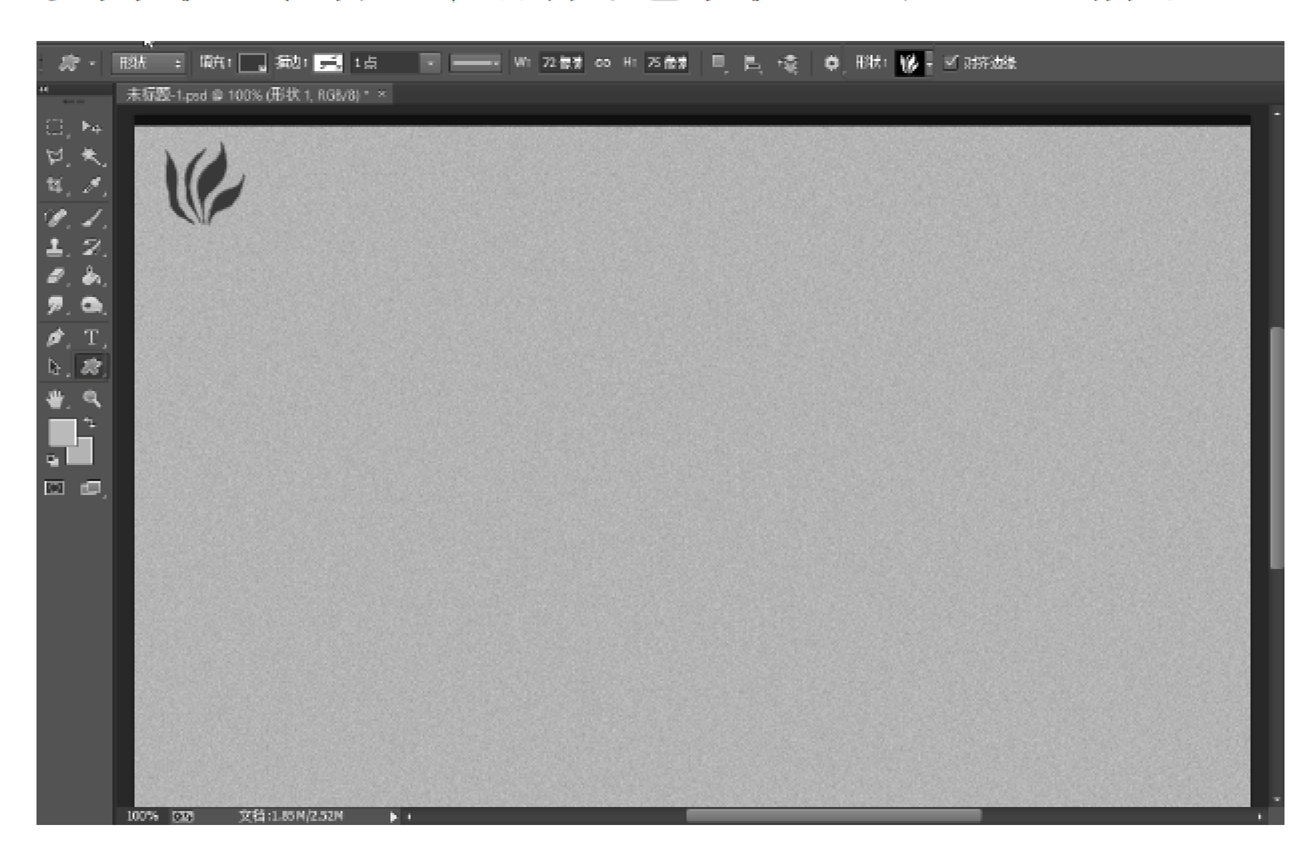


图 14-44　绘制绿色形状

步骤08 执行“图层”|“图层样式”|“混合选项”命令，弹出“图层样式”对话框，单击右边的“样式”选项，在弹出的列表框中选择合适的样式，如图 14-45 所示。

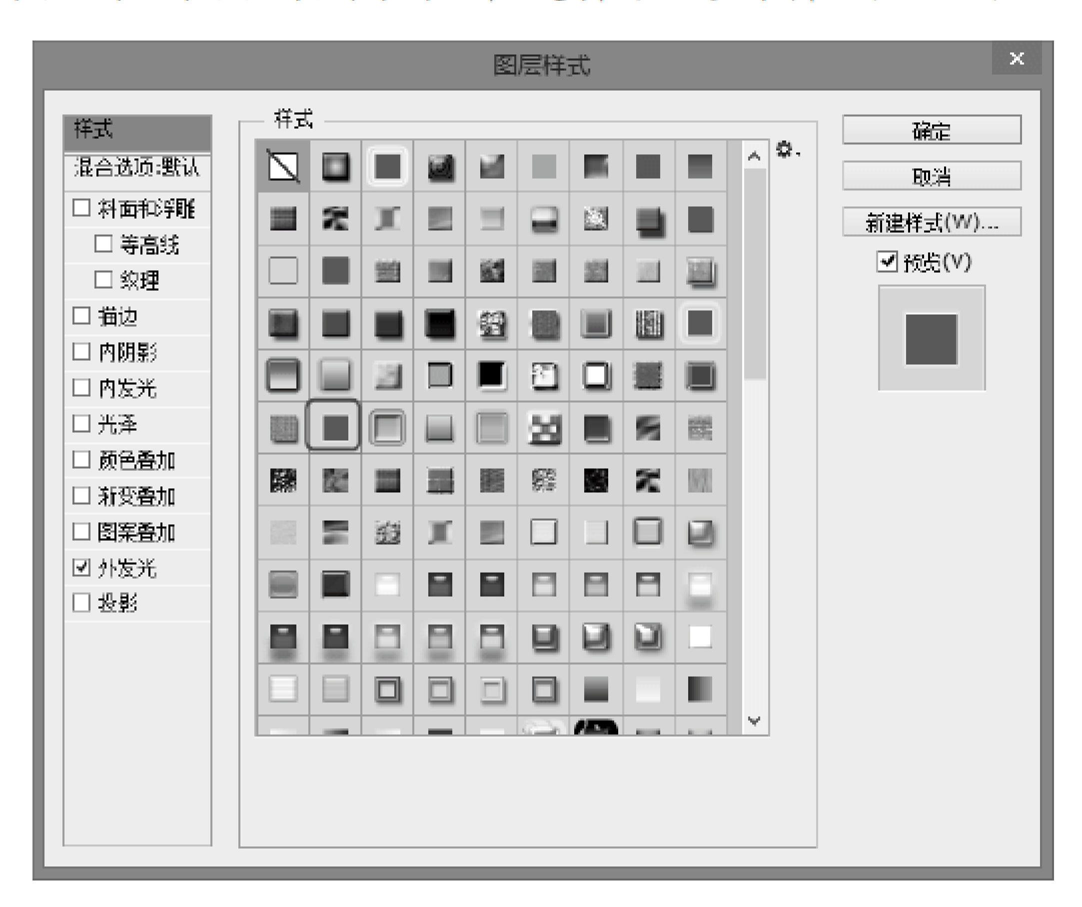


图 14-45　选择样式

步骤09 单击“确定”按钮，设置图层样式效果，如图 14-46 所示。

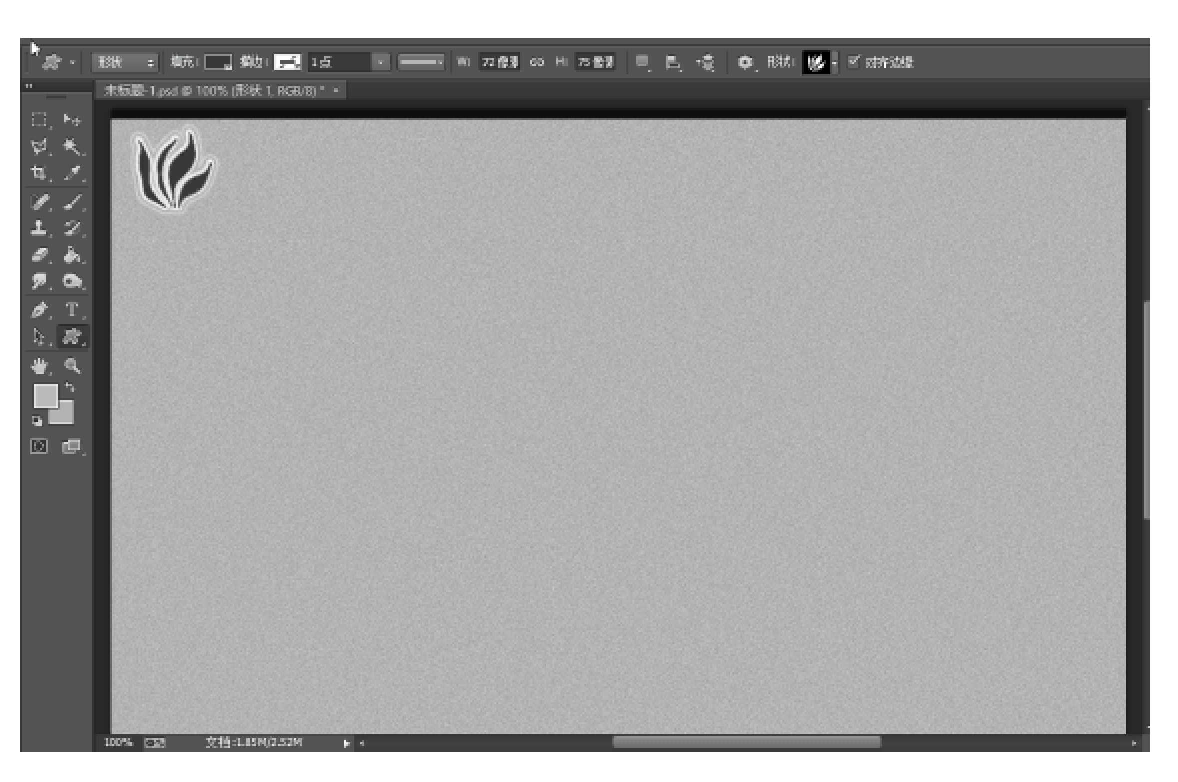


图 14-46　设置图层样式效果

步骤10 选择工具箱中的“横排文字”工具，在选项栏中设置其参数，在窗口中输入文字“广友家居”，如图 14-47 所示。

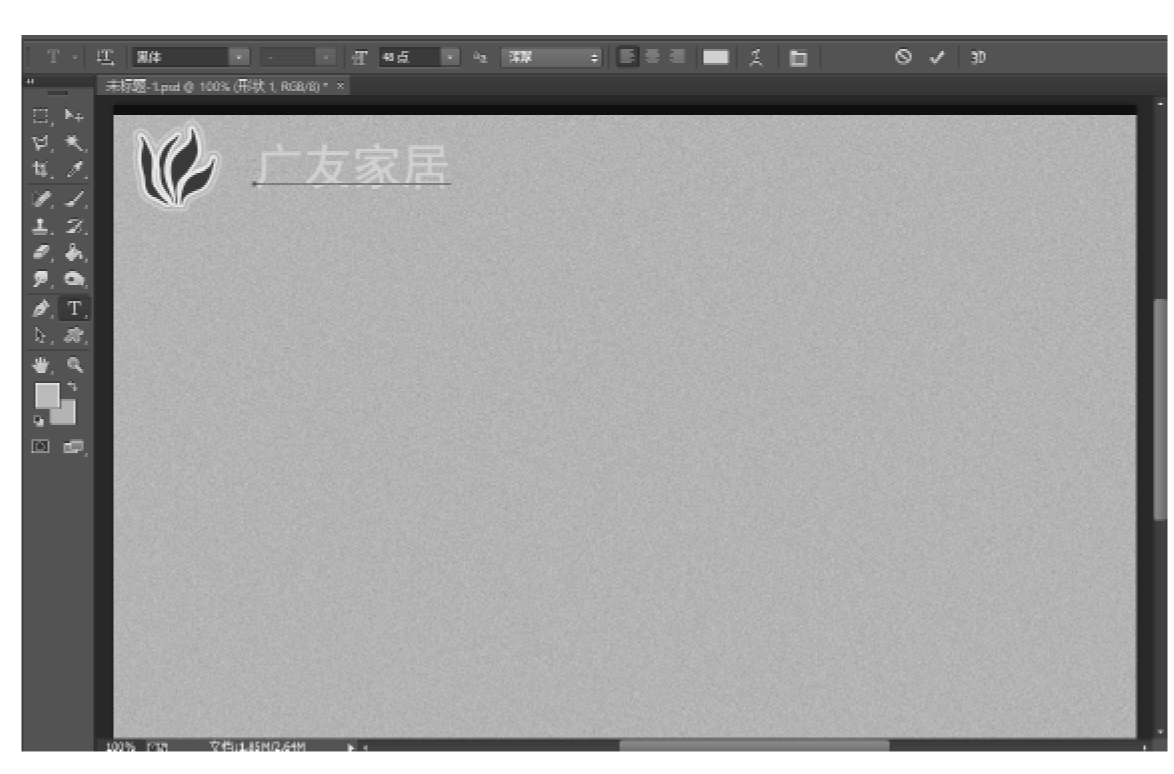


图 14-47　输入文字



步骤11 执行“图层”|“图层样式”|“描边”命令，弹出“图层样式”对话框，将“大小”设置为 5，“填充类型”设置为渐变，如图 14-48 所示。

步骤12 单击“确定”按钮，设置描边效果，如图 14-49 所示。



图 14-48　“图层样式”对话框

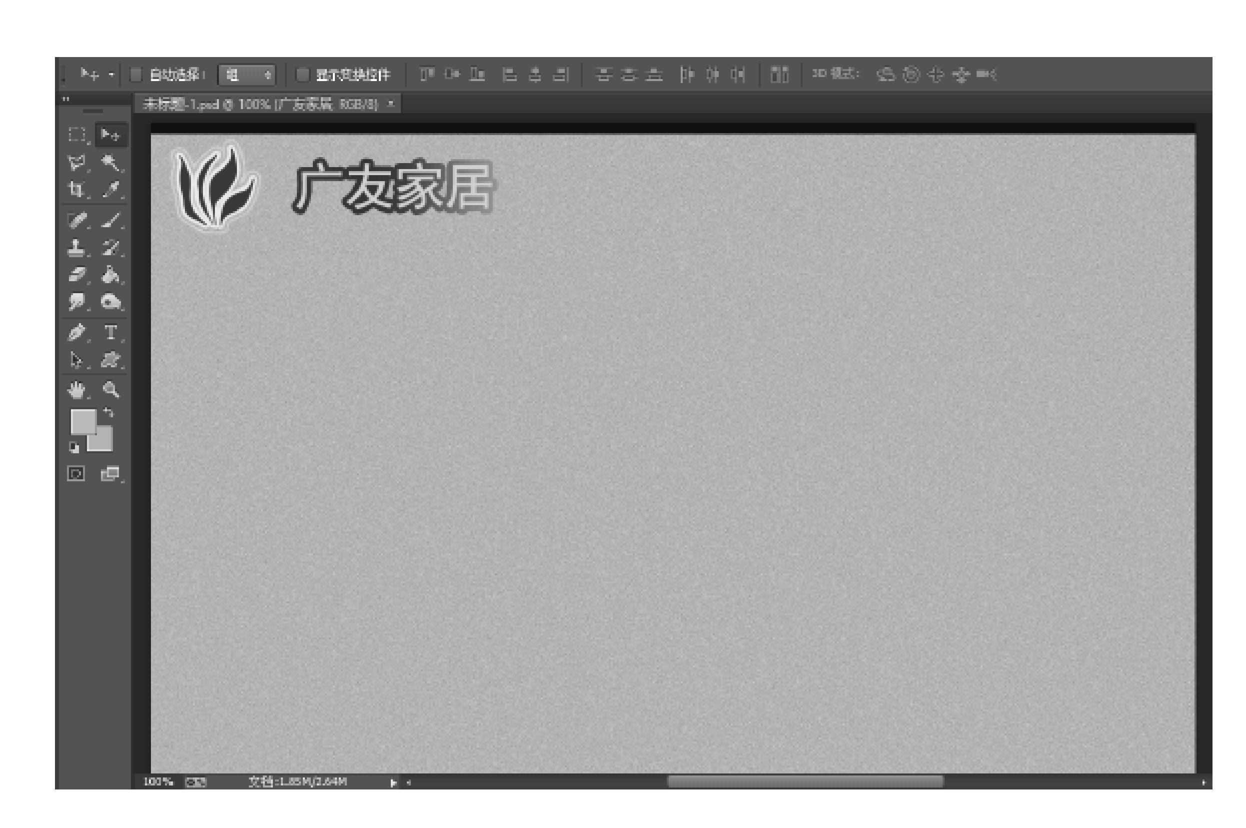


图 14-49　设置描边效果

步骤13 选择工具箱中的“横排文字”工具，在窗口中输入导航文本，如图 14-50 所示。

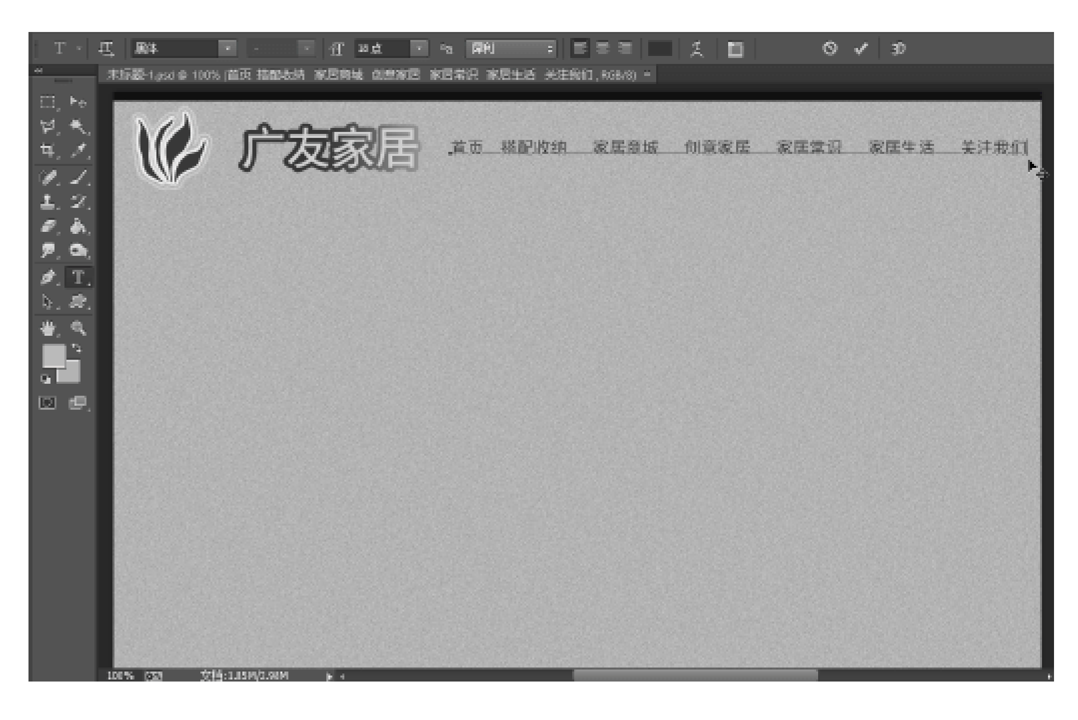


图 14-50　输入导航文本

步骤14 选择工具箱中的“矩形”工具，在窗口中绘制矩形，如图 14-51 所示。



图 14-51　绘制矩形

步骤15 执行“文件”|“置入”命令，弹出“置入”对话框，选择图像文件 0012.jpg，如图 14-52 所示。

步骤16 单击“置入”按钮，置入图像文件，调整图像的大小和位置，如图 14-53 所示。



图 14-52 “置入”对话框



图 14-53 置入图像文件

步骤17 选择工具箱中的“横排文字”工具，在选项栏中设置其参数，在工作区中输入文字“推荐新闻”，如图 14-54 所示。

步骤18 执行“图层”|“图层样式”|“外发光”命令，弹出“图层样式”对话框，将“大小”设置为 10，如图 14-55 所示。



图 14-54 输入文字

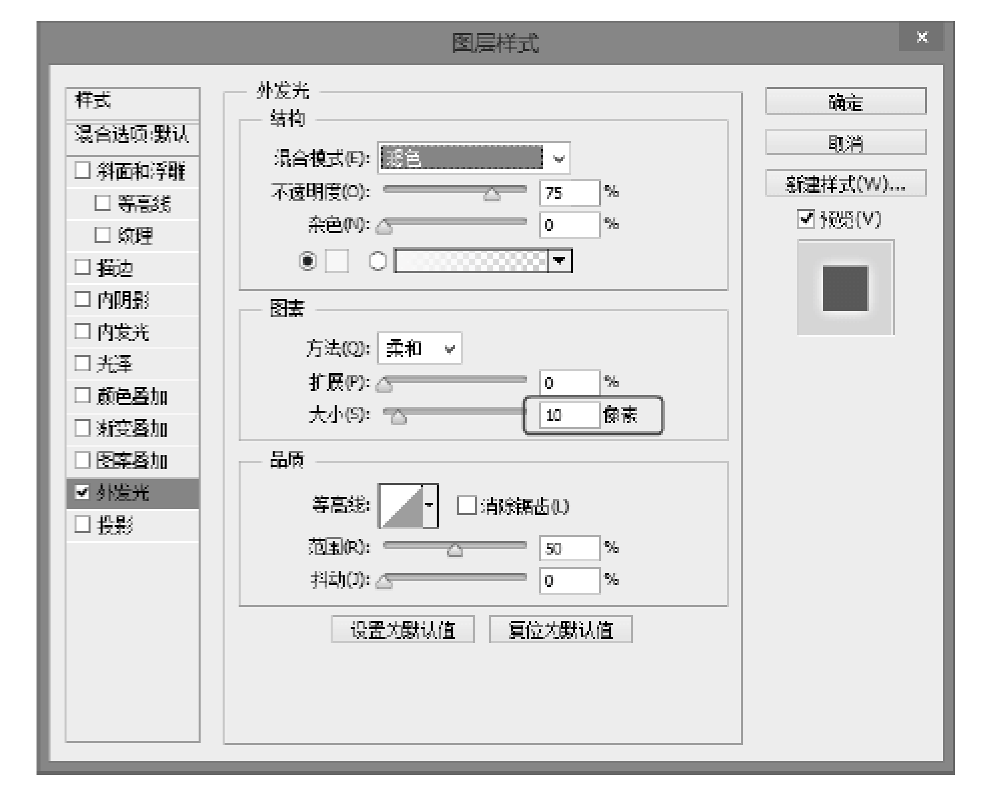


图 14-55 “图层样式”对话框

步骤19 单击“确定”按钮，设置图层样式外发光效果，如图 14-56 所示。



图 14-56 外发光效果



步骤20 选择工具箱中的“直线”工具，在窗口中绘制黄色直线，如图 14-57 所示。



图 14-57　绘制直线

步骤21 执行“文件”|“置入”命令，弹出“置入”对话框，置入图像 2.jpg，如图 14-58 所示。



图 14-58　置入图像

步骤22 选择工具箱中的“自定义形状”工具，在选项栏中单击“样式”按钮，在弹出的列表中选择合适的形状，在窗口中按住鼠标左键绘制 4 个箭头形状，如图 14-59 所示。

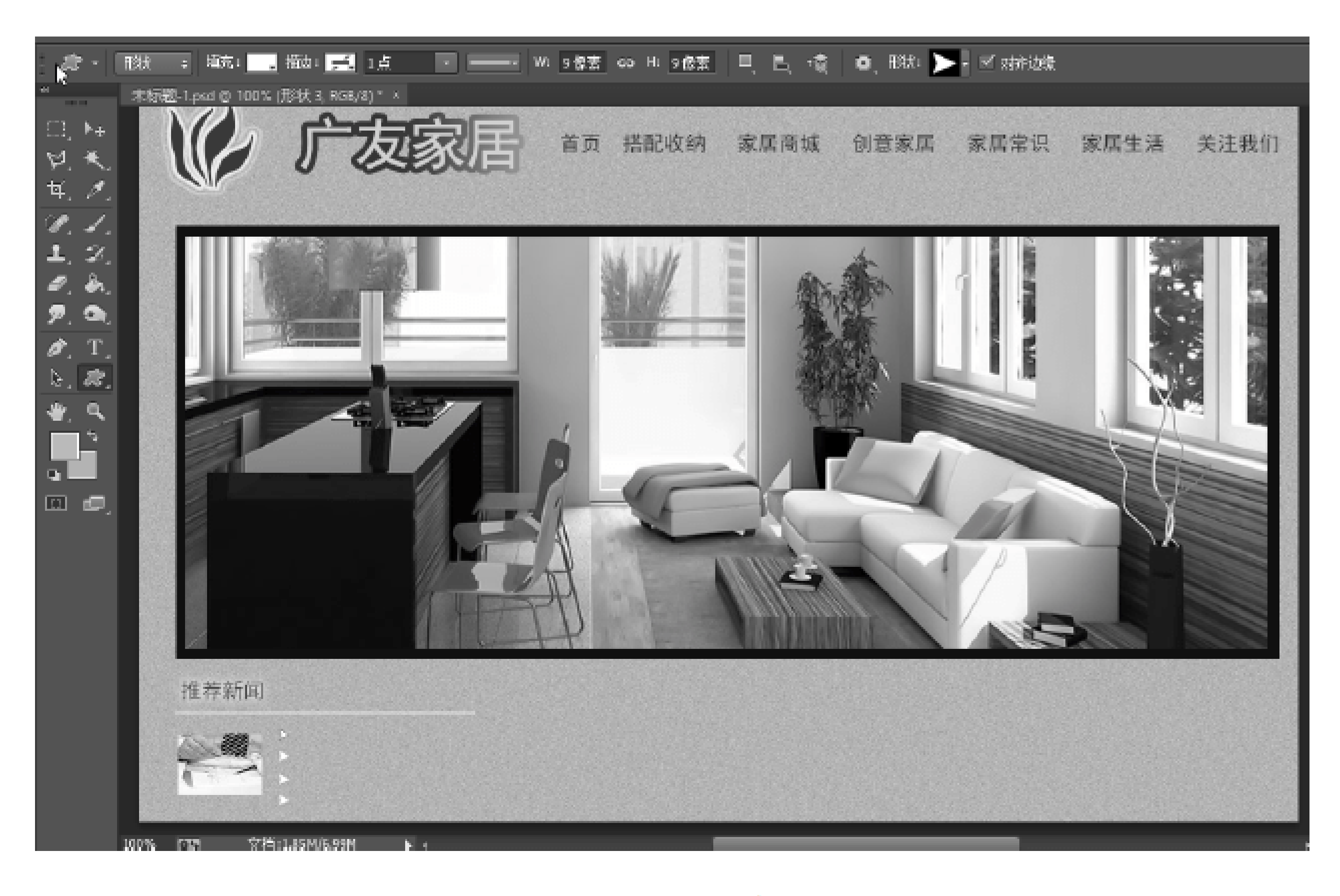


图 14-59　绘制箭头形状



步骤23 选择工具箱中的“横排文字”工具，在窗口中输入新闻文本，如图 14-60 所示。



图 14-60　输入文本

步骤24 选择工具箱中的“矩形”工具，在窗口中绘制深绿色的矩形，如图 14-61 所示。



图 14-61　绘制矩形

步骤25 选择工具箱中的“矩形”工具，在矩形的上面绘制一个白色的大矩形，绘制 3 个小白色的矩形，在绘制 3 个灰色的矩形，如图 14-62 所示。



图 14-62　绘制矩形



步骤26 执行“文件”|“置入”命令，弹出“置入”对话框，置入图像 1.jpg，如图 14-63 所示。



图 14-63　置入图像

步骤27 选择工具箱中的“横排文字”工具，在矩形上面输入文本，如图 14-64 所示。



图 14-64　输入文本

步骤28 执行“文件”|“置入”命令，弹出“置入”对话框，置入图像 lianxi.gif，如图 14-65 所示。



图 14-65　置入图像

步骤29 选择工具箱中的“横排文字”工具，输入文字，如图 14-66 所示。



图 14-66　输入文字

14.3.2　实战 4——切割输出首页图像

切片是网页制作过程中非常重要的一个步骤，往往切片的正确与否会影响着网页的后期制作。一般是用 Photoshop 对网页的效果图或者大幅的图片进行切割，切割后的效果如图 14-67 所示。



图 14-67　切割网页

下面就通过实例讲解快速制作 Web 文件，具体操作步骤如下。

步骤01 启动 Photoshop CC，打开上节制作好的首页文件，如图 14-68 所示。



图 14-68　打开图像



步骤02 选择工具箱中的“切片”工具，在窗口中按住鼠标左键绘制切片，如图 14-69 所示。



图 14-69　绘制切片

步骤03 按住鼠标左键在窗口中绘制多个切片，如图 14-70 所示。



图 14-70　绘制多个切片

步骤04 执行“文件”|“存储为 Web 所用格式”命令，弹出“存储为 Web 所用格式”对话框，如图 14-71 所示。

步骤05 单击“确定”按钮，打开“将优化结果存储为”对话框，将“格式”选择为“HTML 和图像”选项，如图 14-72 所示。



图 14-71　“存储为 Web 所用格式”对话框



图 14-72　“将优化结果存储为”对话框



14.4 设计网页按钮

按钮是网页中最常用的、也是最基本的一种控制部件，通过按钮可以快速地找到自己所需要的网页位置，下面将具体讲解按钮的基本制作。

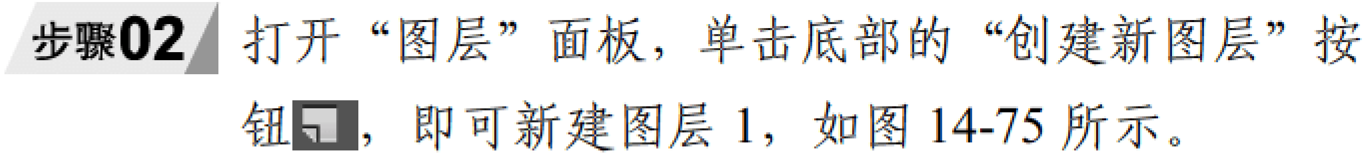
14.4.1 实战 5——制作圆角按钮

本实例主要使用 Photoshop CC 通过图层样式制作立体圆角按钮，效果如图 14-73 所示。具体操作步骤如下。



图 14-73 圆角按钮效果

步骤01 执行“文件”|“新建”命令，新建空白文档，如图 14-74 所示。

步骤02 打开“图层”面板，单击底部的“创建新图层”按钮，即可新建图层 1，如图 14-75 所示。

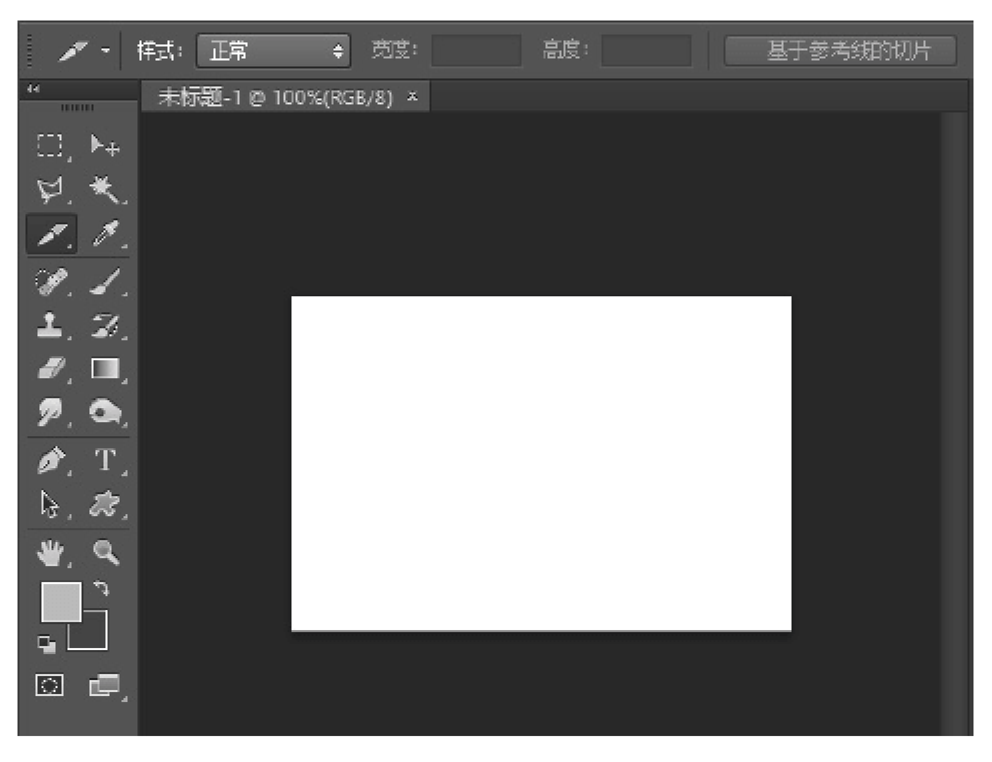


图 14-74 新建空白文档



图 14-75 新建图层 1

步骤03 选择工具箱中的“圆角矩形”按钮，在选项栏中将“填充”颜色设置为白色，“描边”设置为绿色，在窗口中绘制圆角矩形，如图 14-76 所示。

步骤04 在“图层”面板将圆角矩形拖动到“复制图层”按钮上，拷贝图层，如图 14-77 所示。

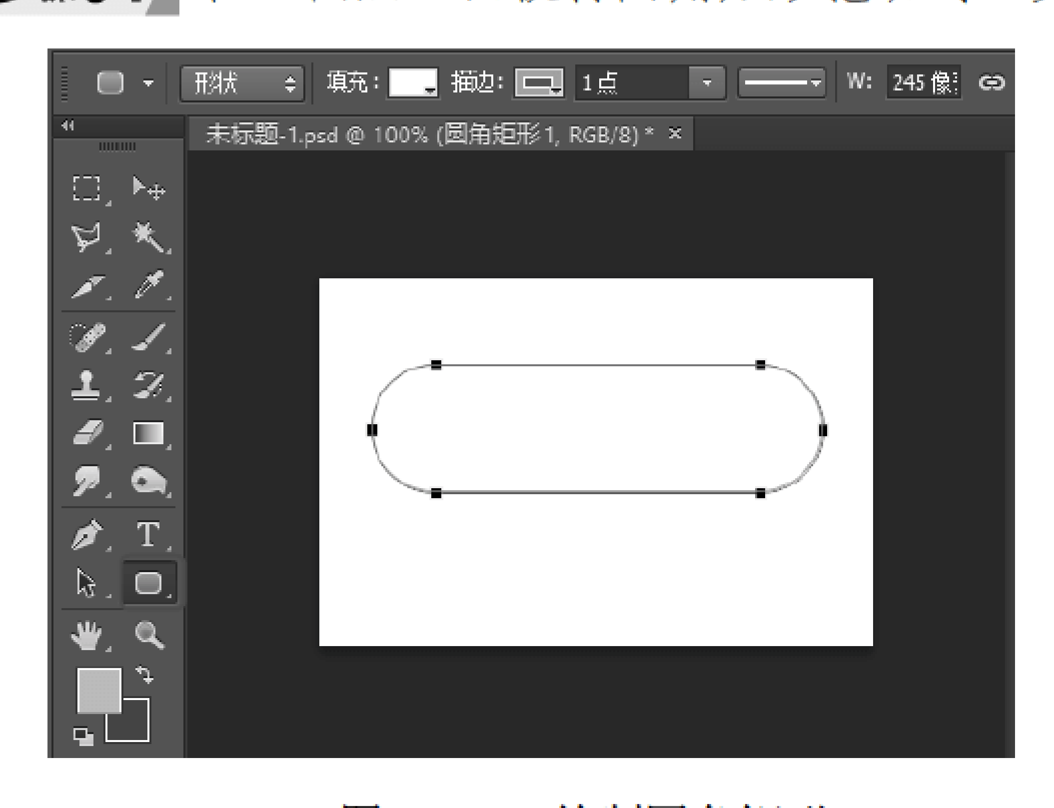


图 14-76 绘制圆角矩形

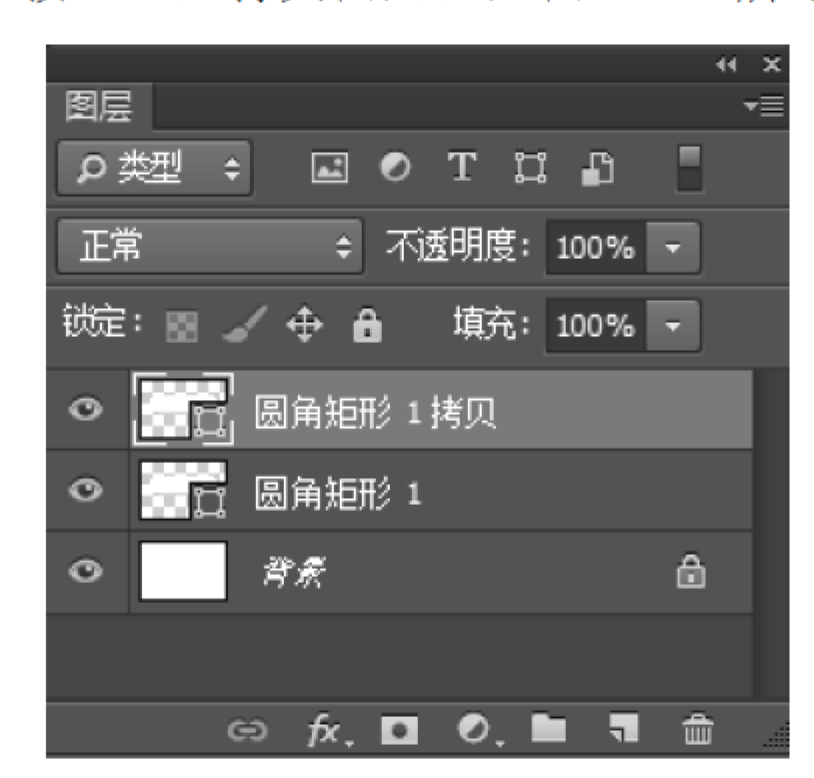


图 14-77 拷贝图层



步骤05 执行“图层”|“图层样式”|“渐变颜色”命令，弹出“图层样式”对话框，设置渐变参数，如图 14-78 所示。

步骤06 单击“确定”按钮，设置渐变效果，如图 14-79 所示。

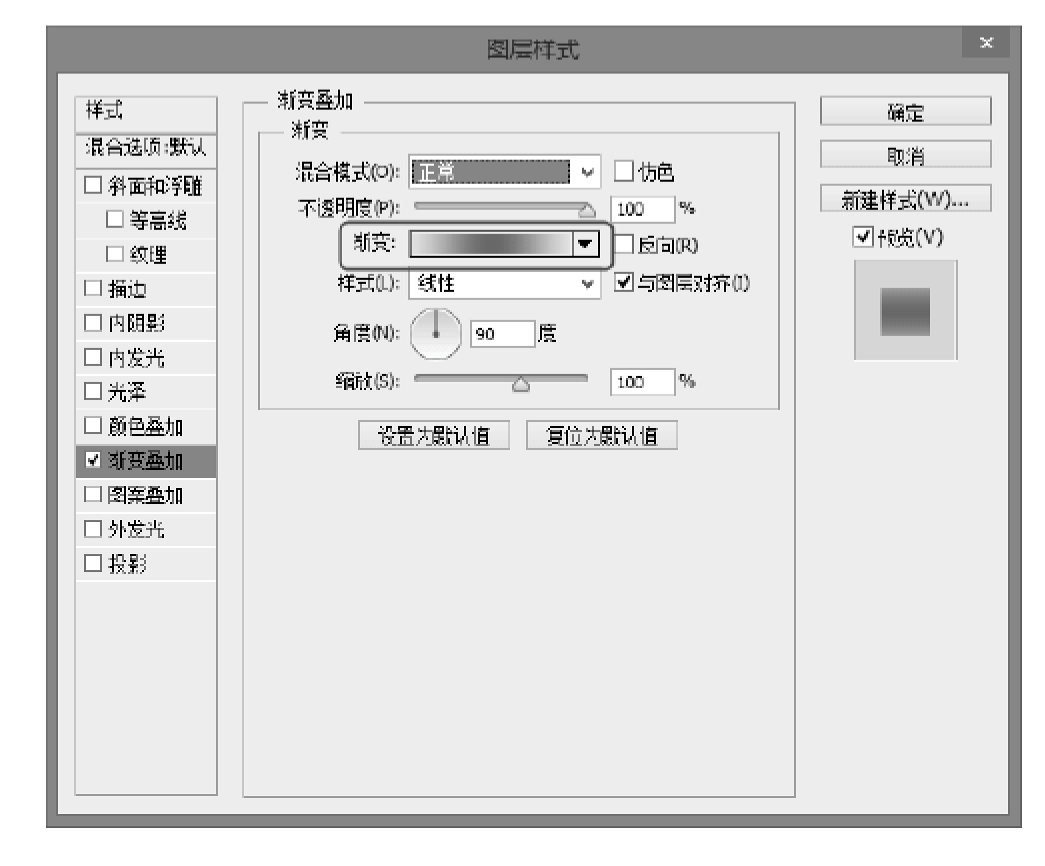


图 14-78　设置渐变颜色

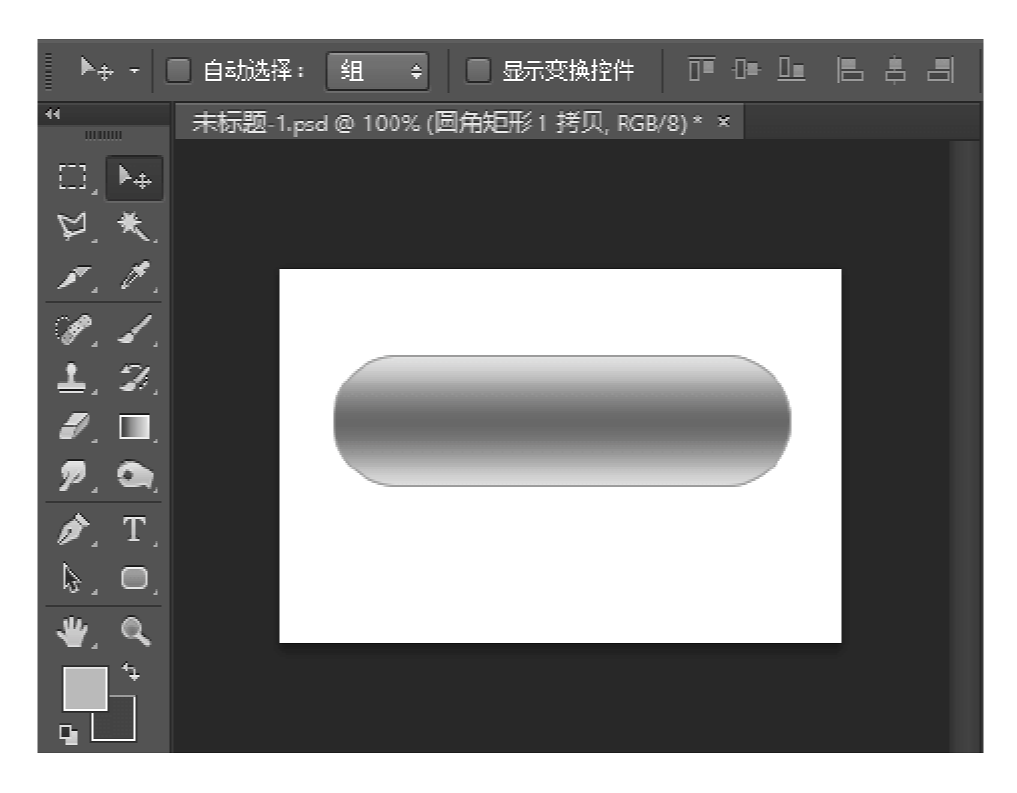


图 14-79　设置渐变效果

步骤07 在“图层”面板中选择拷贝的图层，将窗口中的圆角矩形向上移动，如图 14-80 所示。

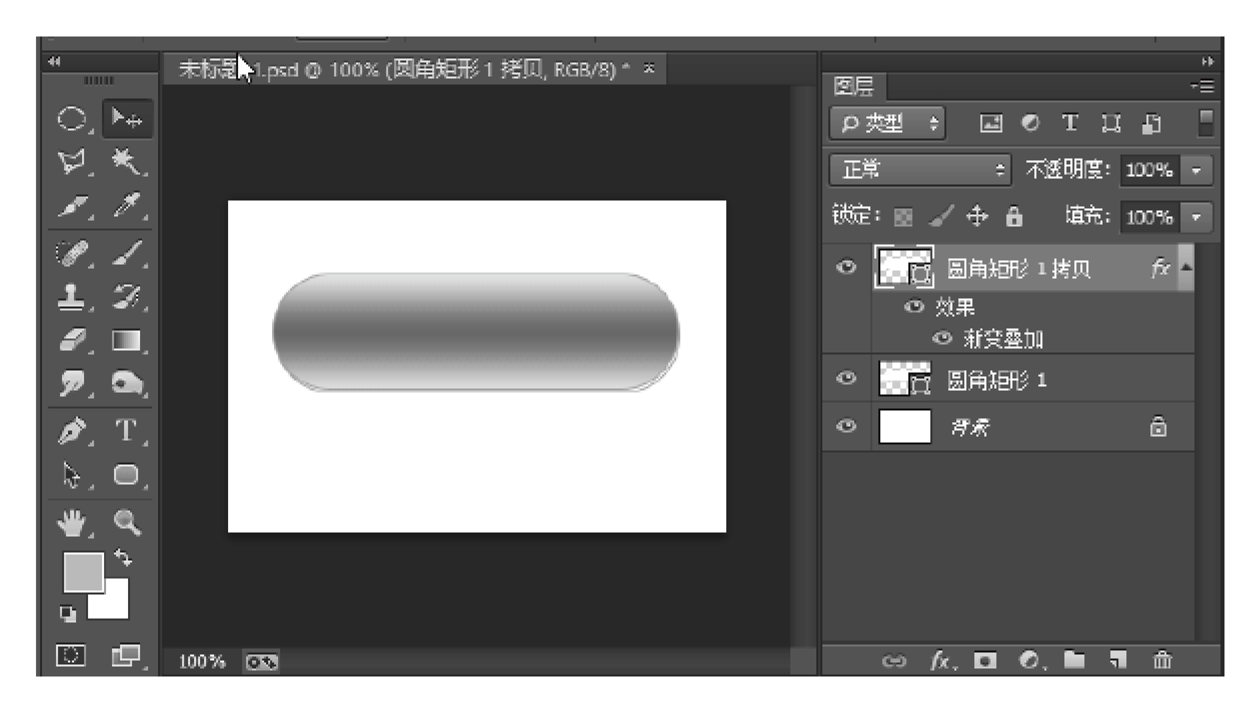


图 14-80　移动矩形

步骤08 在“图层”面板中单击“创建新图层”按钮，新建图层 1，选择工具箱中的“椭圆选框”工具，在矩形上面绘制选框，如图 14-81 所示。

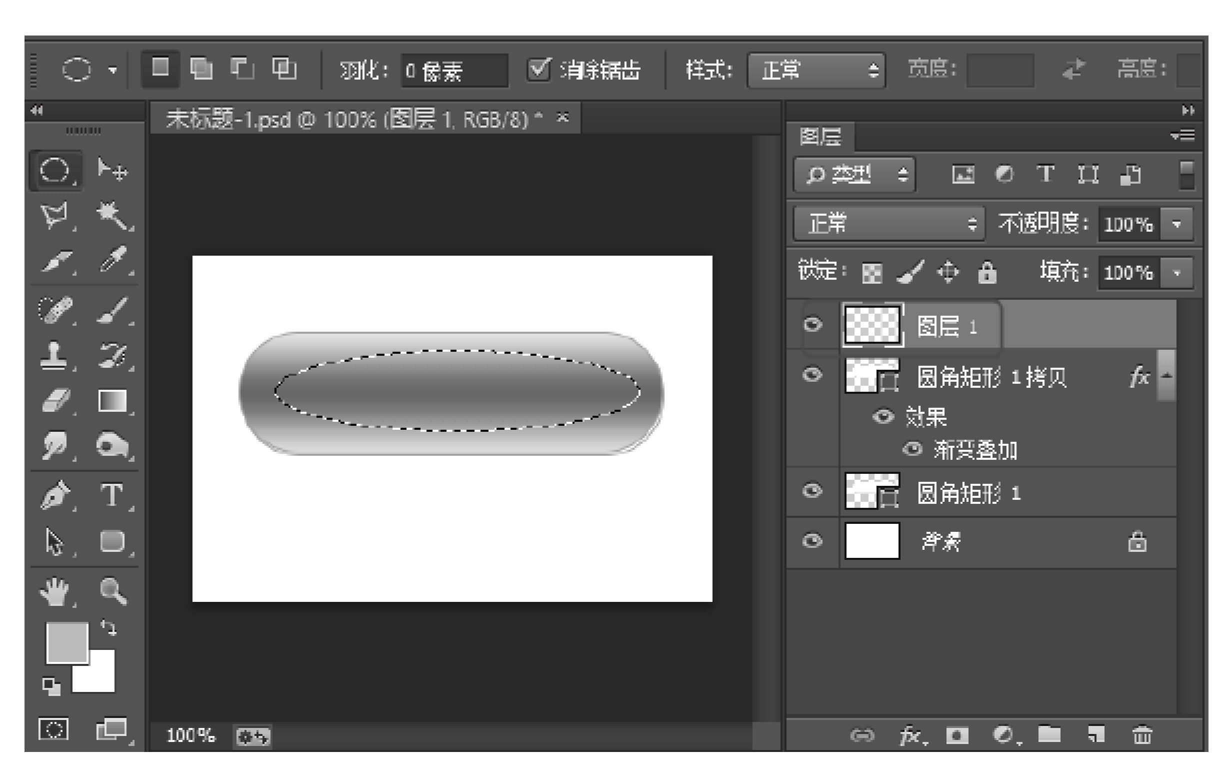


图 14-81　绘制选框

步骤09 按 Ctrl+Delete 键填充选区，如图 14-82 所示。

步骤10 打开“图层”面板，将“不透明度”设置为 20%，如图 14-83 所示。

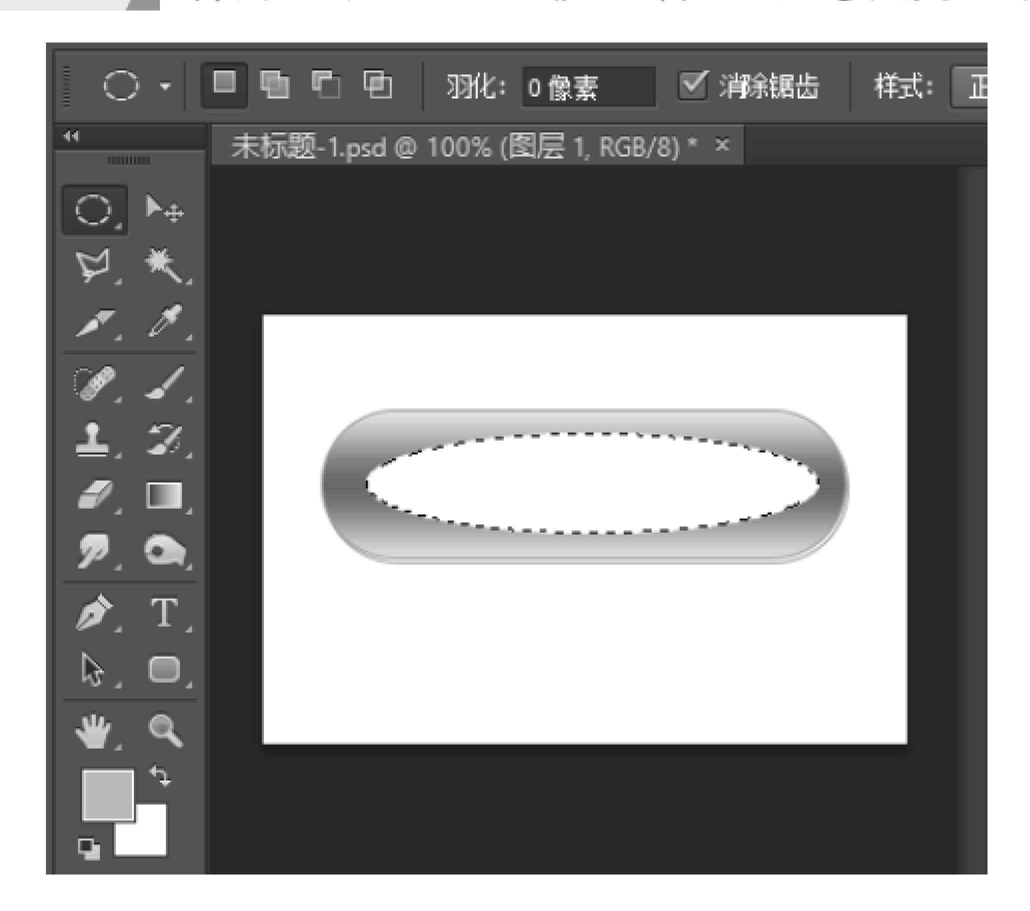


图 14-82　填充选区



图 14-83　设置不透明度

步骤11 设置完效果如图 14-84 所示。

步骤12 选择工具箱中的“横排文字”工具，在窗口中输入文字“圆角按钮”，如图 14-85 所示。

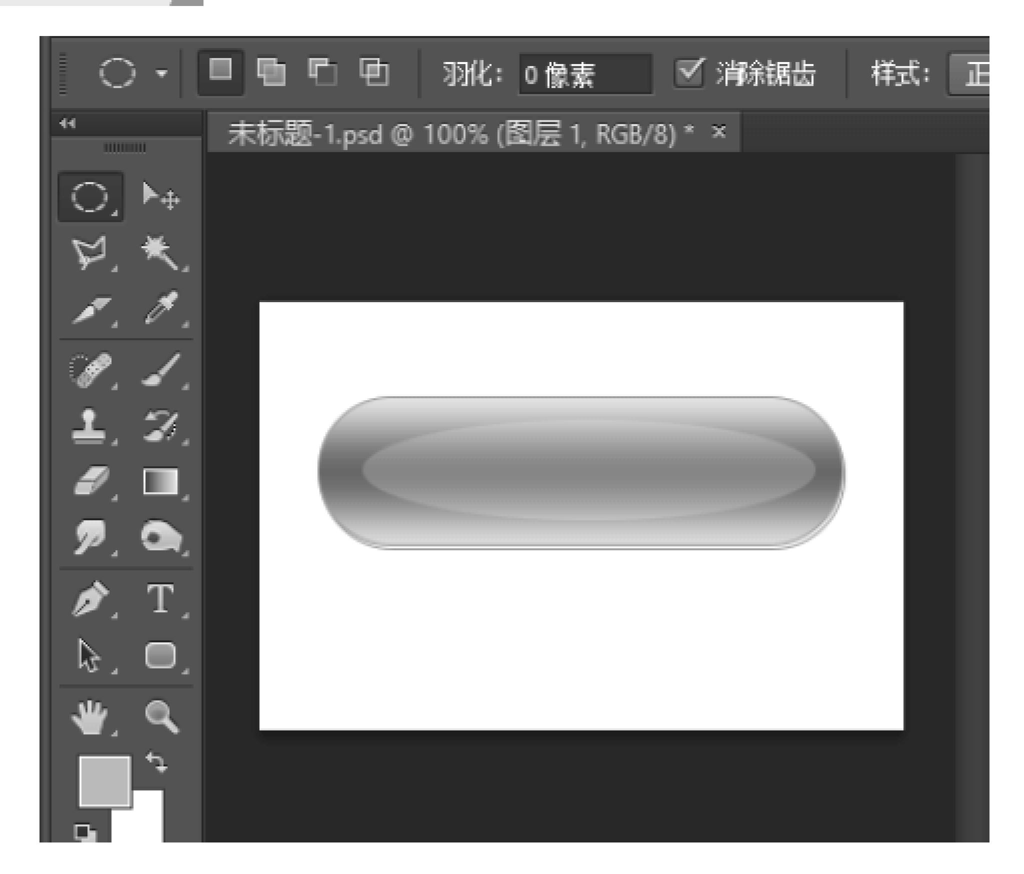


图 14-84　设置完效果

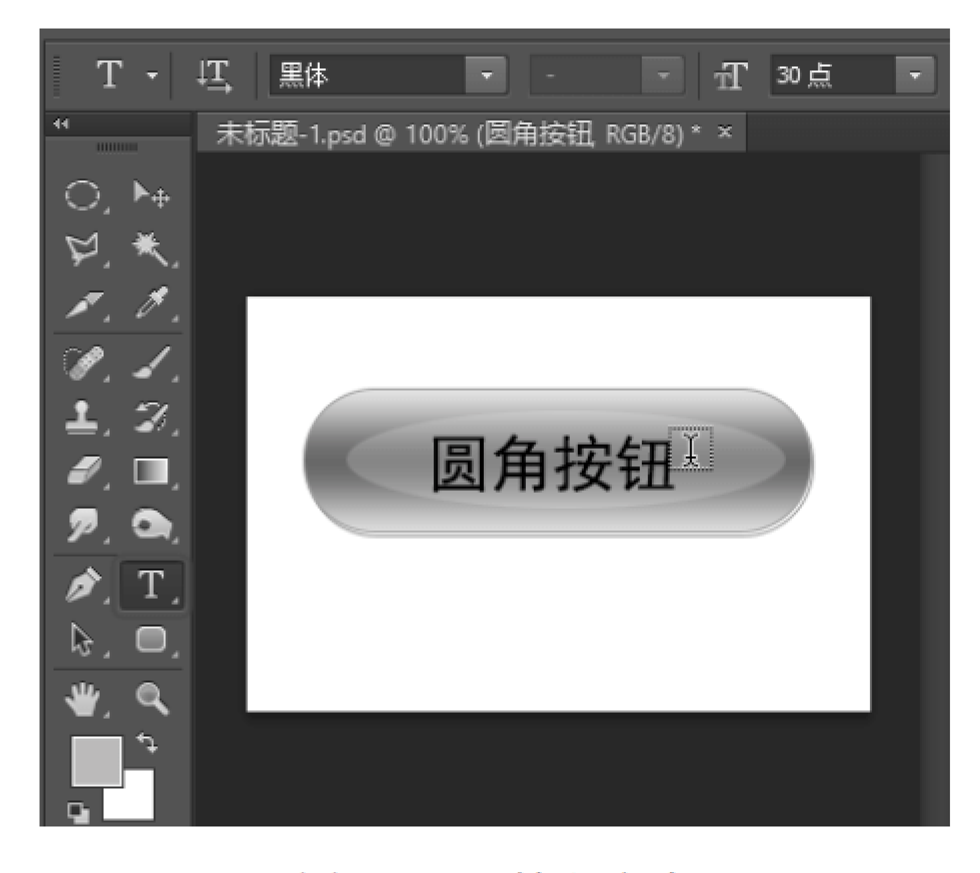


图 14-85　输入文字

14.4.2　实战 6——制作矩形按钮

下面讲述矩形按钮的制作，效果如图 14-86 所示。具体操作步骤如下。

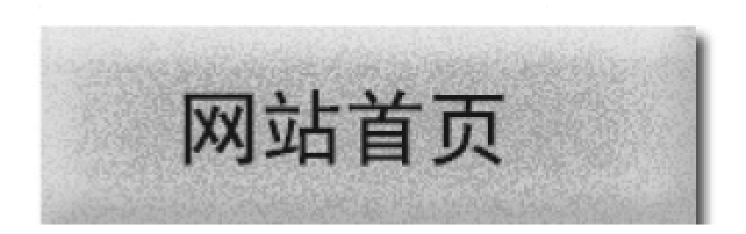


图 14-86　矩形按钮效果

步骤01 启动 Photoshop CC，执行“文件”|“新建”命令，新建空白文档，选择工具箱中的“矩形”工具，在窗口中绘制绿色矩形，如图 14-87 所示。



步骤02 执行“图层”|“图层样式”|“投影”命令，弹出“图层样式”对话框，将“距离”和“大小”设置为 5，如图 14-88 所示。

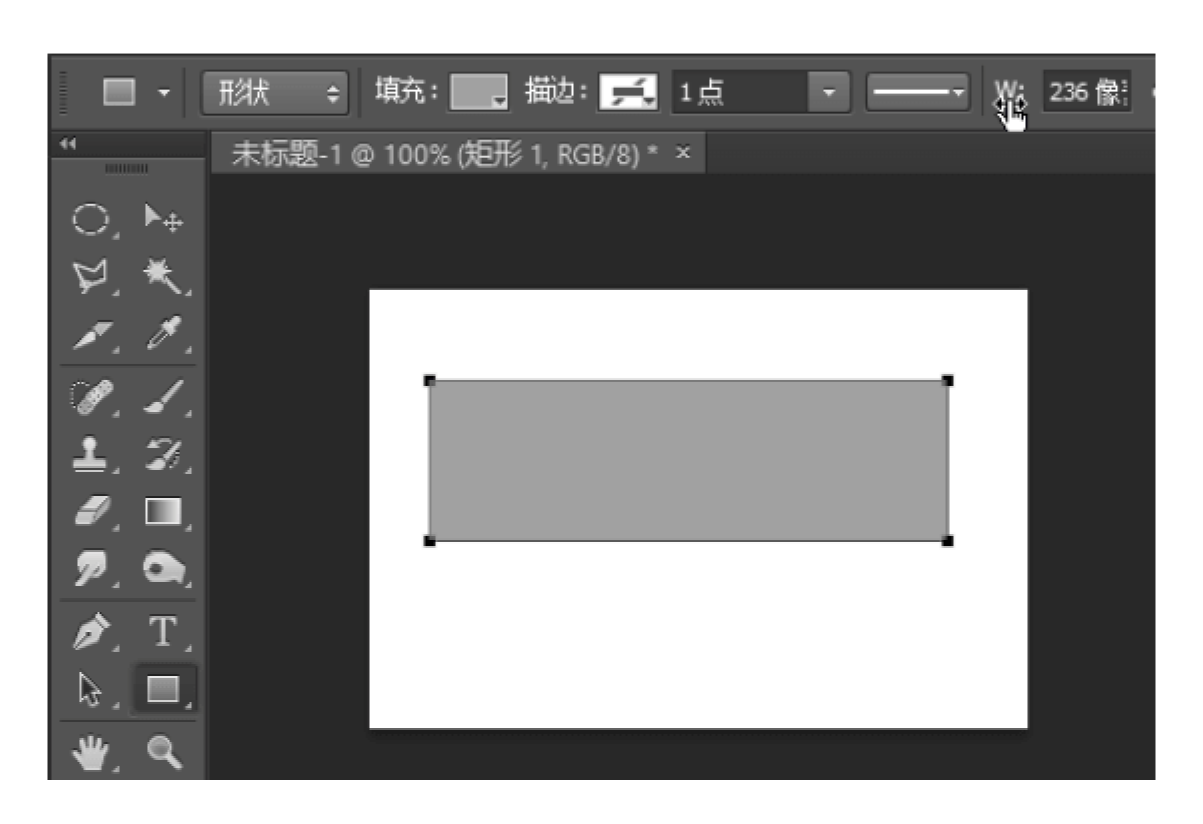


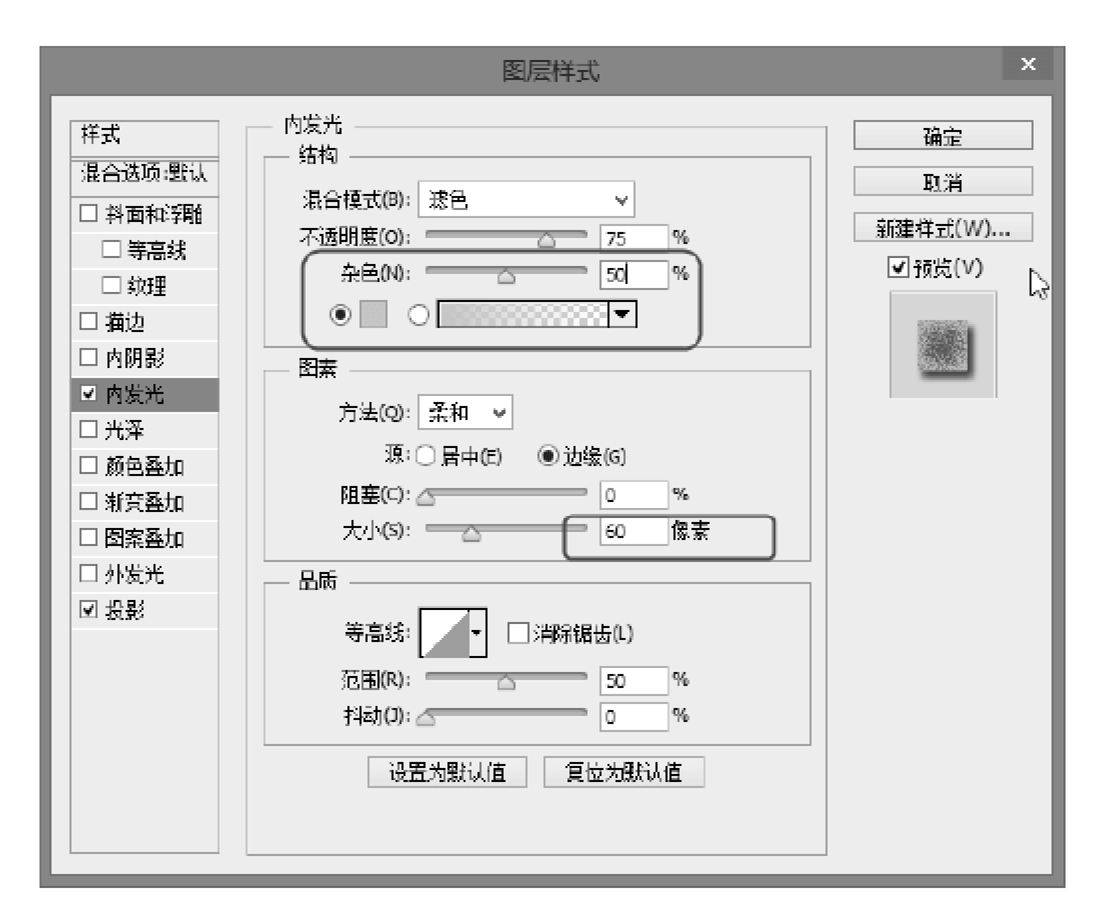
图 14-87　绘制矩形



图 14-88　“图层样式”对话框

步骤03 勾选“内发光”复选框，设置内发光颜色为浅绿色，“杂色”设置为 50%，“大小”设置为 60，如图 14-89 所示。

步骤04 勾选“斜面和浮雕”复选框，将“大小”设置为 15，“不透明度”设置为 60%，“阴影模式”设置为黄色，如图 14-90 所示。



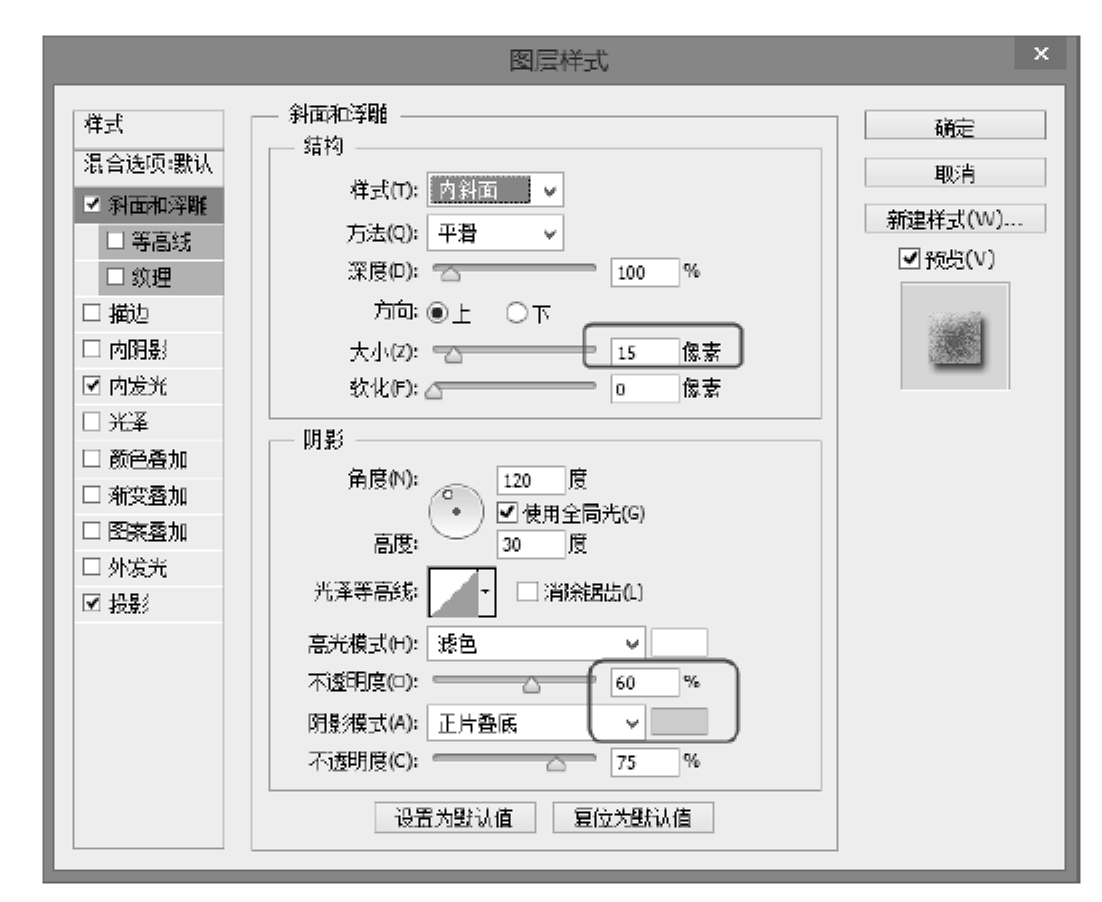


图 14-89　“内发光”选项　　　　图 14-90　“斜面和浮雕”选项

步骤05 单击“确定”按钮，设置图层样式，如图 14-91 所示。

步骤06 选择工具箱中的“横排文字”工具，在按钮上面输入文字“网站首页”，如图 14-92 所示。

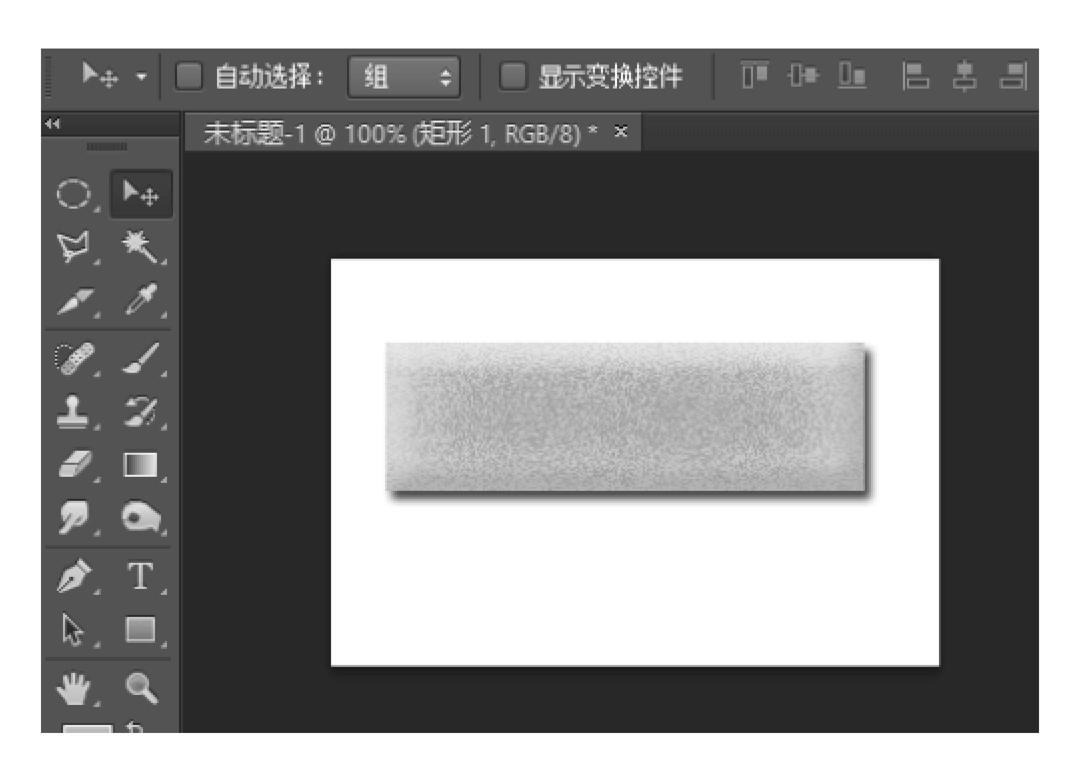



图 14-91　设置图层样式



图 14-92　输入文字

14.5　制作导航栏

导航栏是一个网站的地图，访客可以通过导航纵观整个网站的概况，并且方便他们快速到达想要了解的地方。本节讲述利用 PS 设计制作网页首页导航栏。

14.5.1　实战 7——制作简单精美的导航栏

本节讲述制作简单精美的导航栏，效果如图 14-93 所示。具体操作步骤如下。



图 14-93　导航栏效果

最终文件：最终文件/14/导航栏.Psd

步骤01 启动 Photoshop CC，新建空白文档，选择工具箱中的“矩形”工具，在窗口中绘制矩形，如图 14-94 所示。

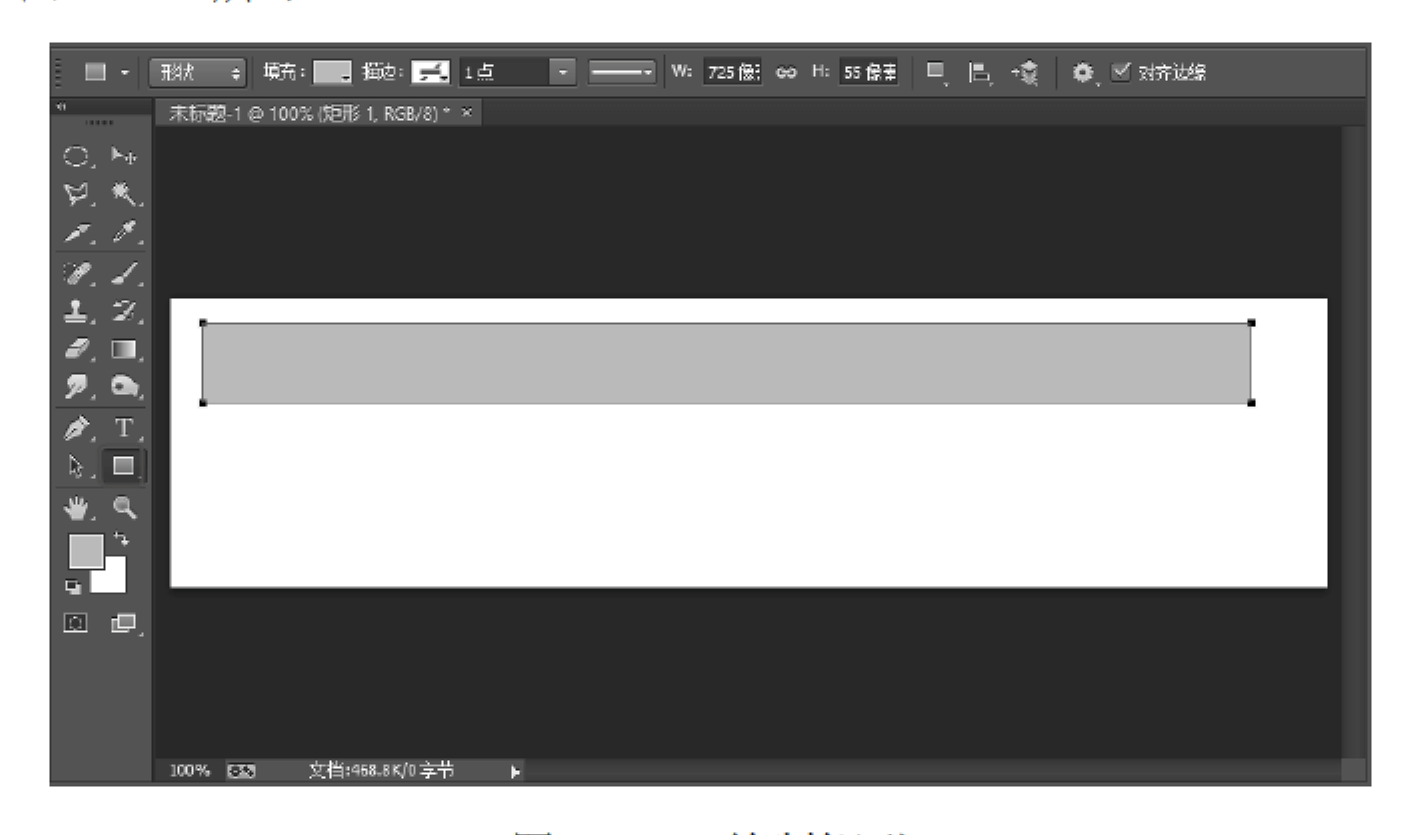


图 14-94　绘制矩形

步骤02 执行“图层”|“图层样式”|“渐变”命令，弹出“图层样式”对话框，将单击“渐变”



按钮，弹出“渐变编辑器”对话框，设置渐变颜色，如图 14-95 所示。

步骤03 单击“确定”按钮，设置渐变颜色，将“角度”设置为 90º，如图 14-96 所示。





图 14-95　设置渐变颜色



图 14-96　“渐变叠加”选项

步骤04 勾选“描边”复选框，将“大小”设置为 1，颜色设置为粉色，如图 14-97 所示。



图 14-97　“描边”选项

步骤05 单击“确定”按钮，设置图层样式，效果如图 14-98 所示。

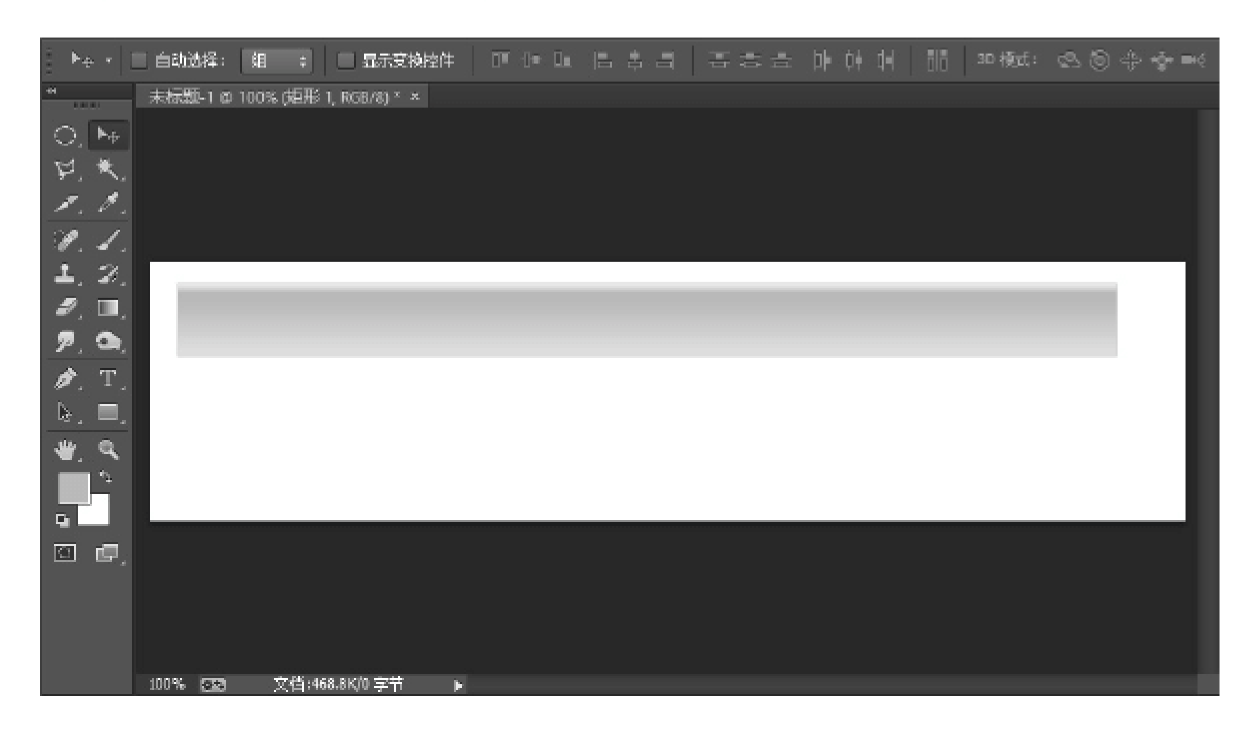


图 14-98　设置图层样式

步骤06 选择工具箱中的“矩形”工具，在窗口中绘制矩形，如图 14-99 所示。

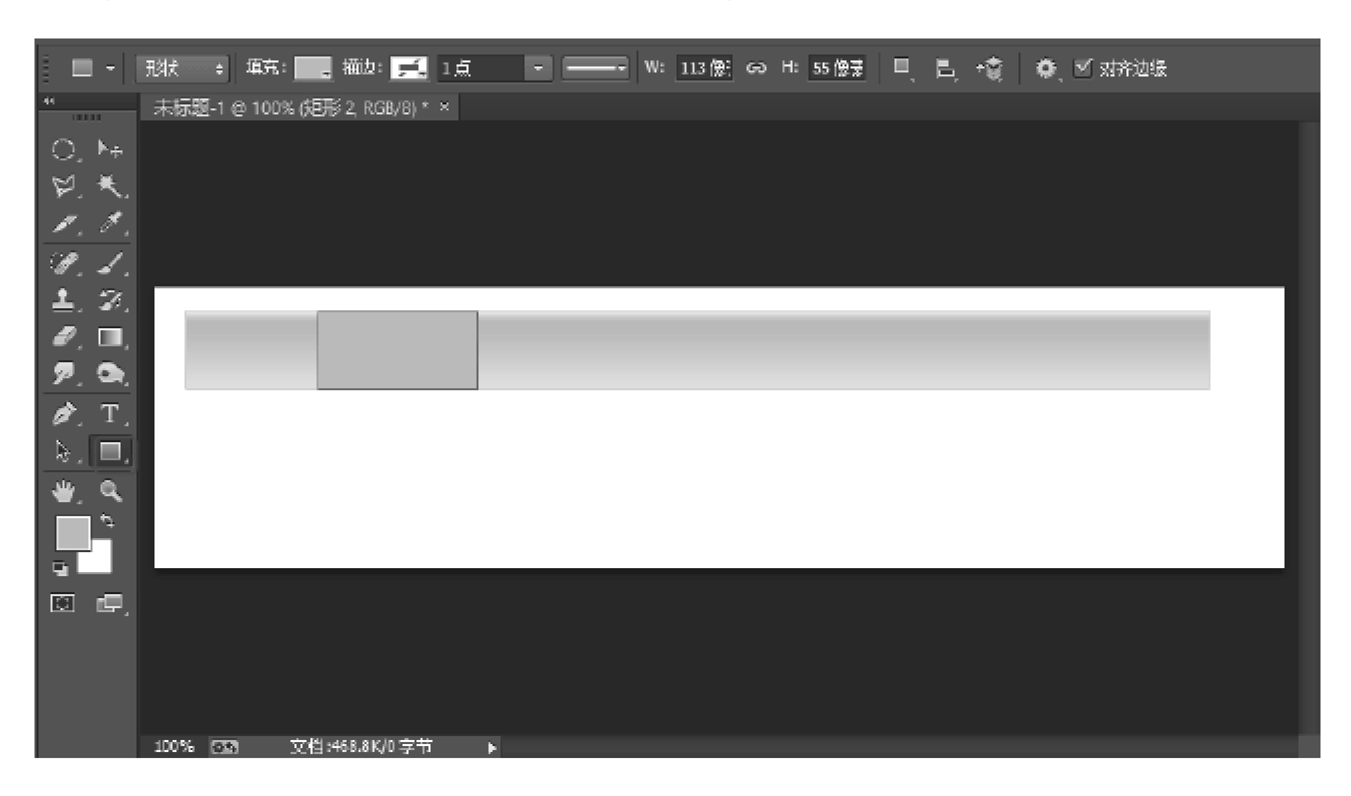


图 14-99　绘制矩形

步骤07 执行“图层”|“图层样式”|“内发光”命令，弹出“图层样式”对话框，将内发光颜色设置为白色，如图 14-100 所示。

步骤08 单击勾选“渐变叠加”复选框，设置渐变颜色，如图 14-101 所示。

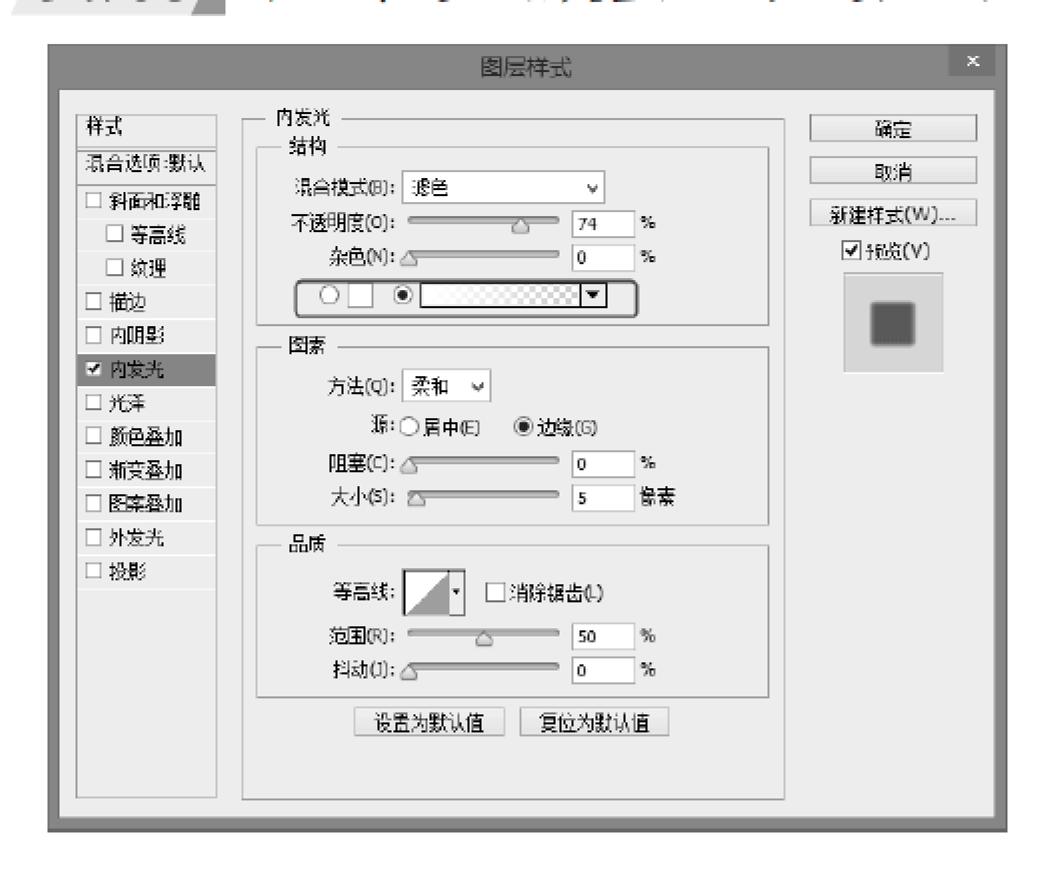


图 14-100　“内发光”选项



图 14-101　“渐变叠加”选项

步骤09 单击“确定”按钮，设置渐变颜色，如图 14-102 所示。

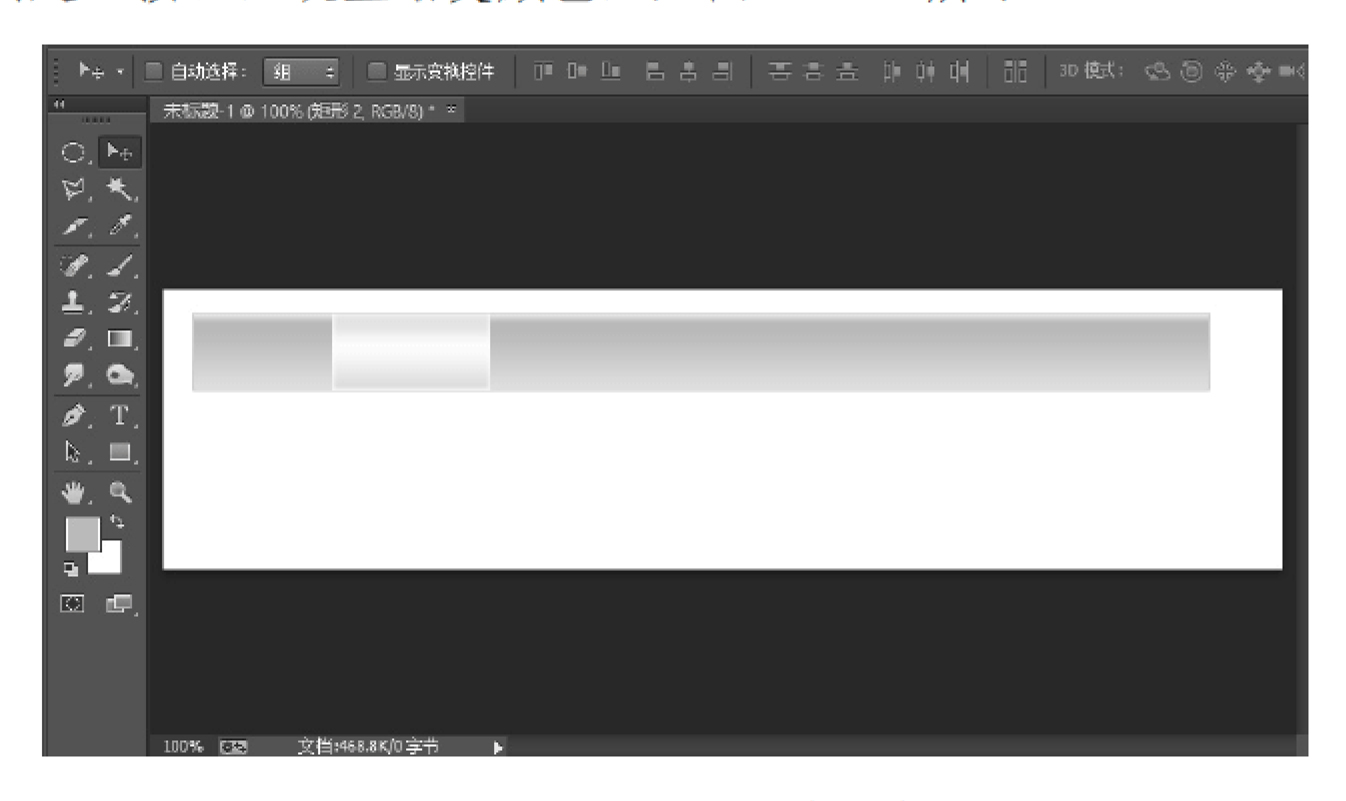


图 14-102　设置渐变颜色



步骤10 选择工具箱中的“直线”工具，按住键盘上的 Shift 键绘制三条白色的直线，如图 14-103 所示。

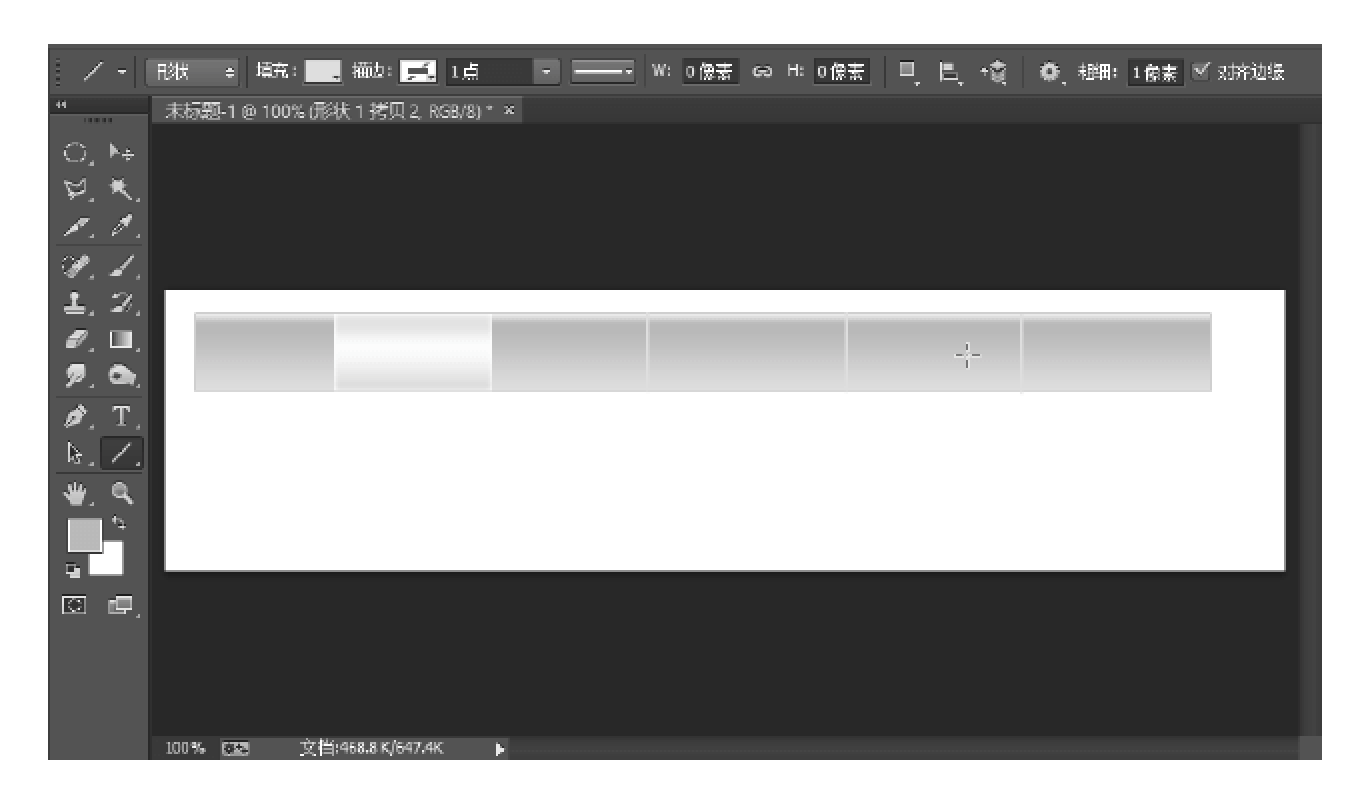


图 14-103　绘制直线

步骤11 选择工具箱中的“横排文字”工具，在窗口中输入导航文字，如图 14-104 所示。



图 14-104　输入文字

14.5.2　实战 8——制作透明导航

本节的导航条为透明效果，透明物体是通过背景进行参照，体现出质感。效果如图 14-105 所示，具体操作步骤如下。

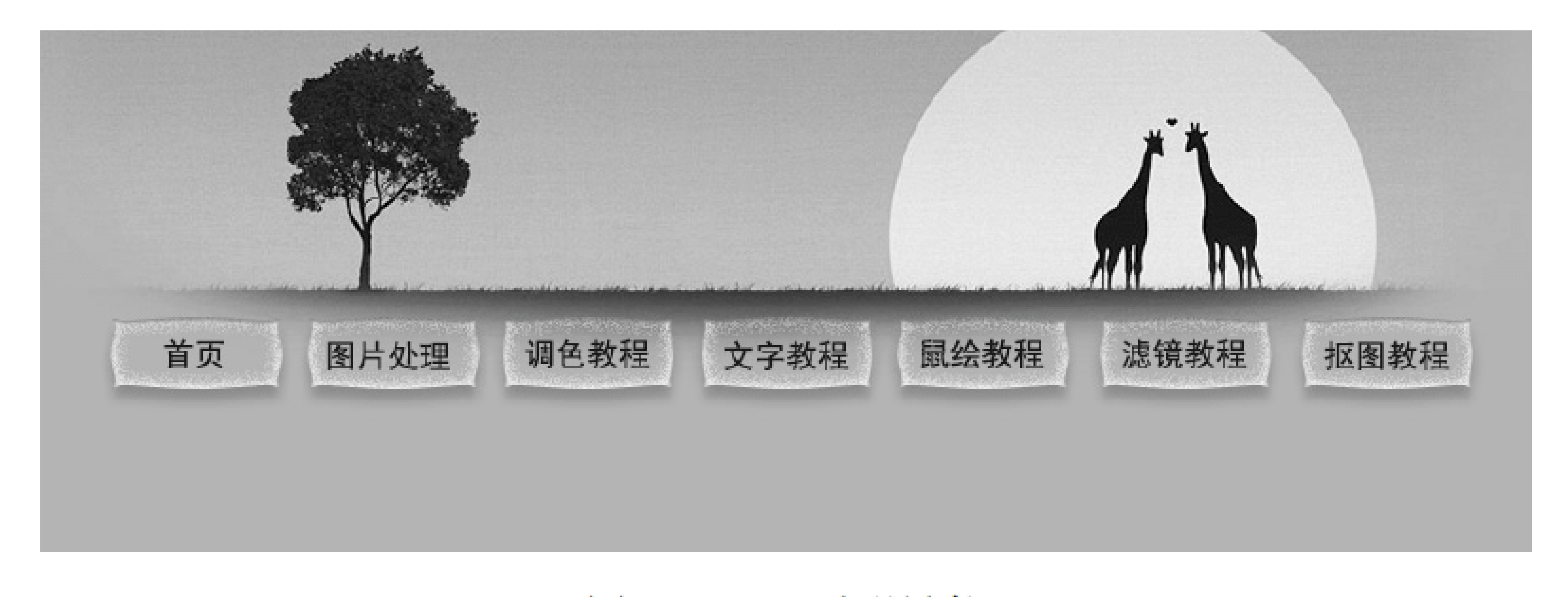


图 14-105　透明导航

最终文件：最终文件/14/透明导航.Psd

步骤01 打开图像文件 123.jpg，选择工具箱中的“自定义形状”工具，在窗口中绘制形状，如图 14-106 所示。

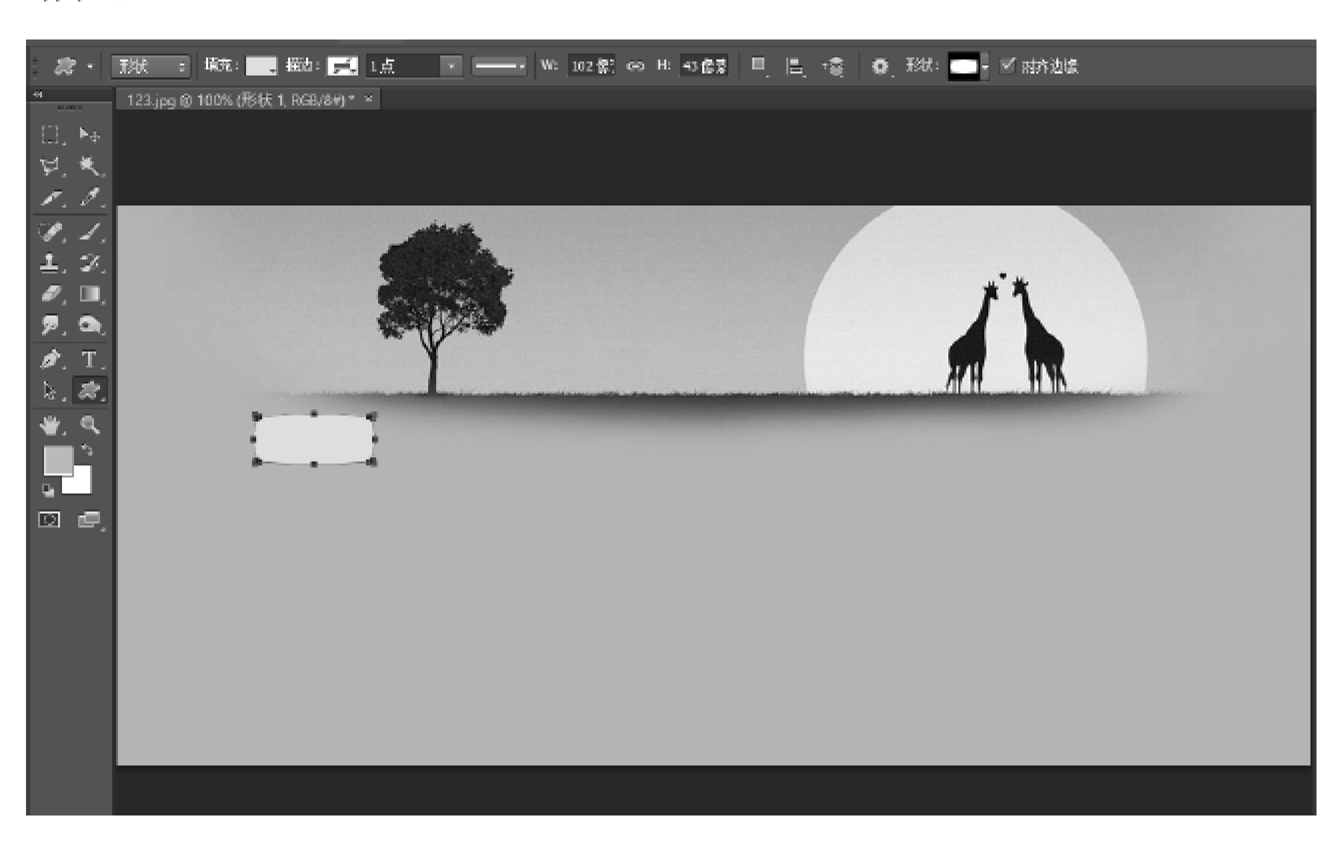


图 14-106　绘制形状

步骤02 打开“图层”面板，将“填充”设置为 0%，按键盘中的 Ctrl+Enter 键将其转换为选区，如图 14-107 所示。

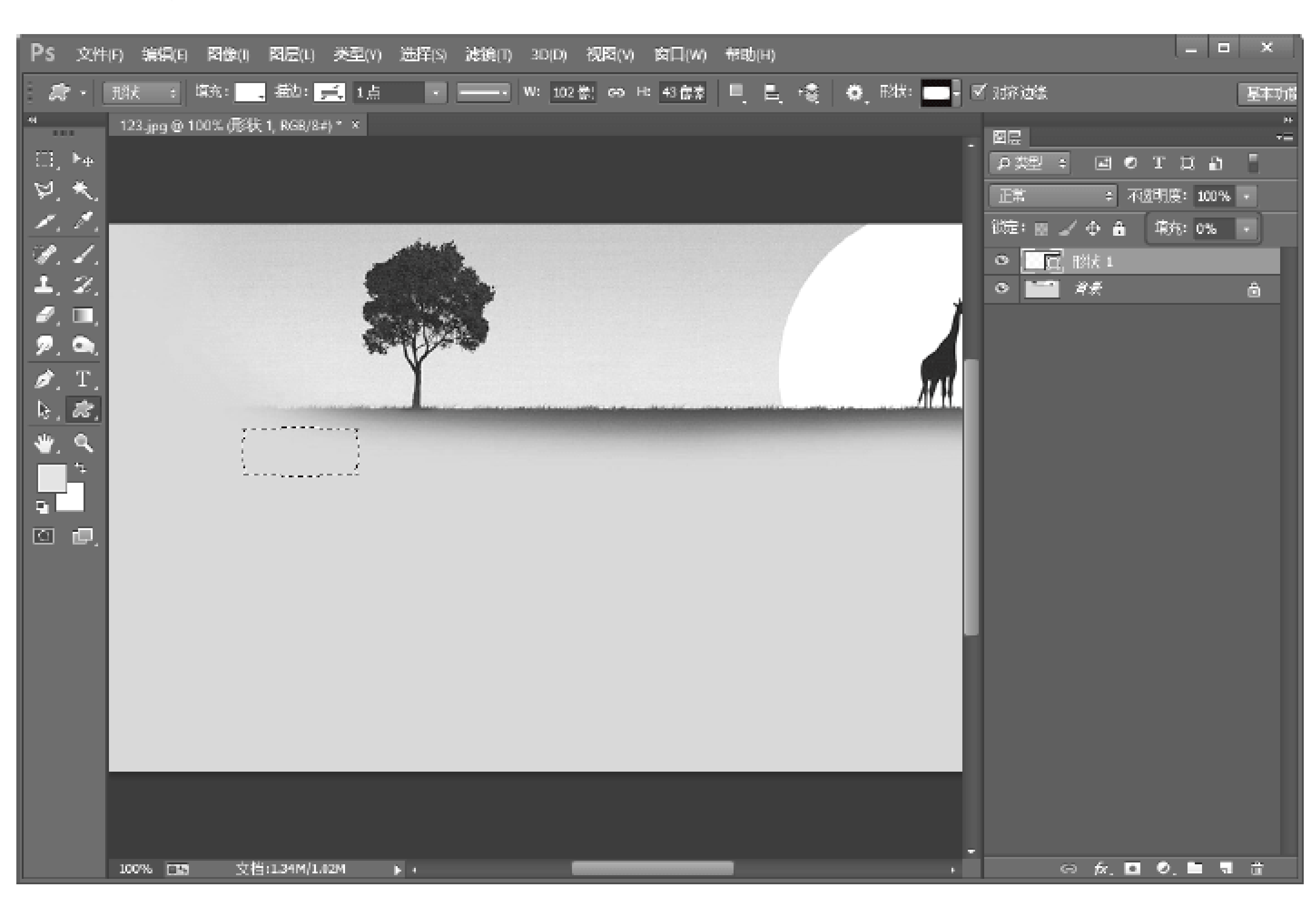
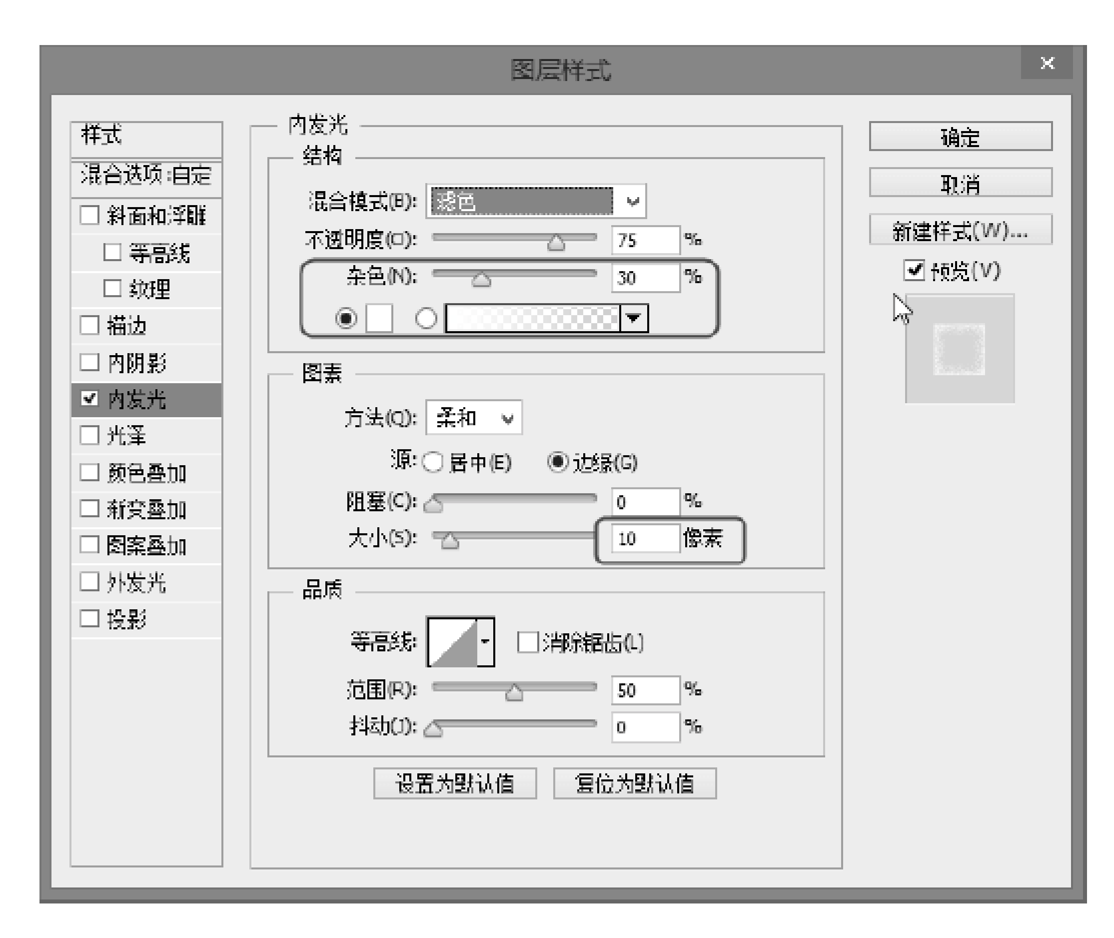


图 14-107　转换选区

步骤03 执行“图层”|“图层样式”|“内发光”命令，弹出“图层样式”对话框，将“杂色”设置为 30%，“大小”设置为 10，如图 14-108 所示。

步骤04 勾选“内阴影”复选框，将“不透明度”设置为 40%，“距离”设置为 2，“大小”设置为 3，如图 14-109 所示。





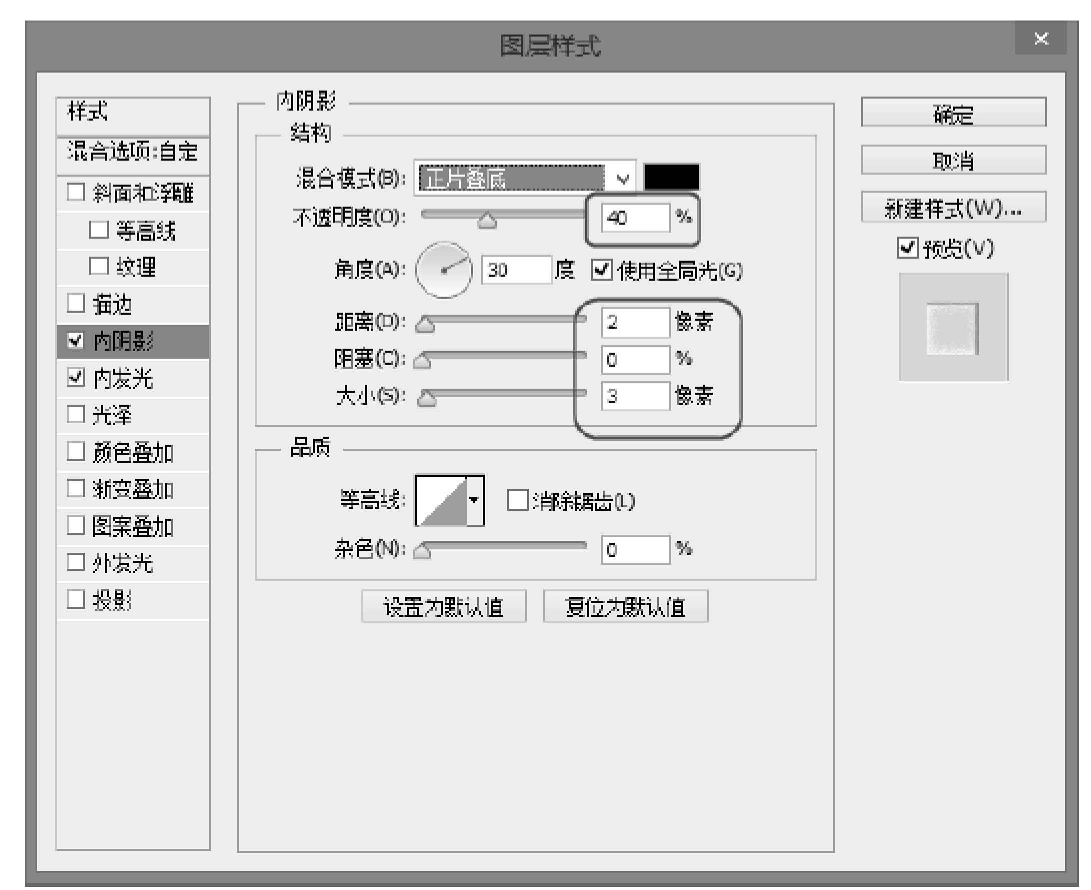


图 14-108　“内发光”选项

图 14-109　“内阴影”选项

步骤05 勾选“投影”复选框，将“距离”设置为 7，“大小”设置为 8，如图 14-110 所示。

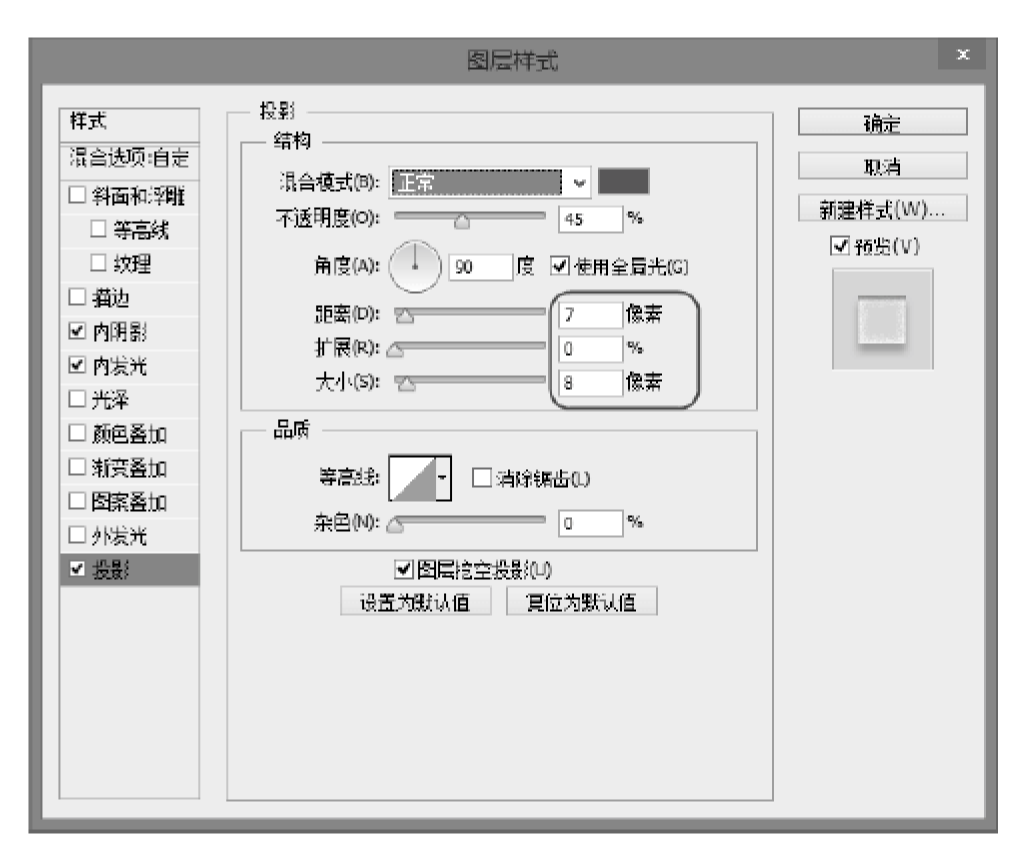


图 14-110　“投影”选项

步骤06 单击“确定”按钮，设置图层样式效果，如图 14-111 所示。

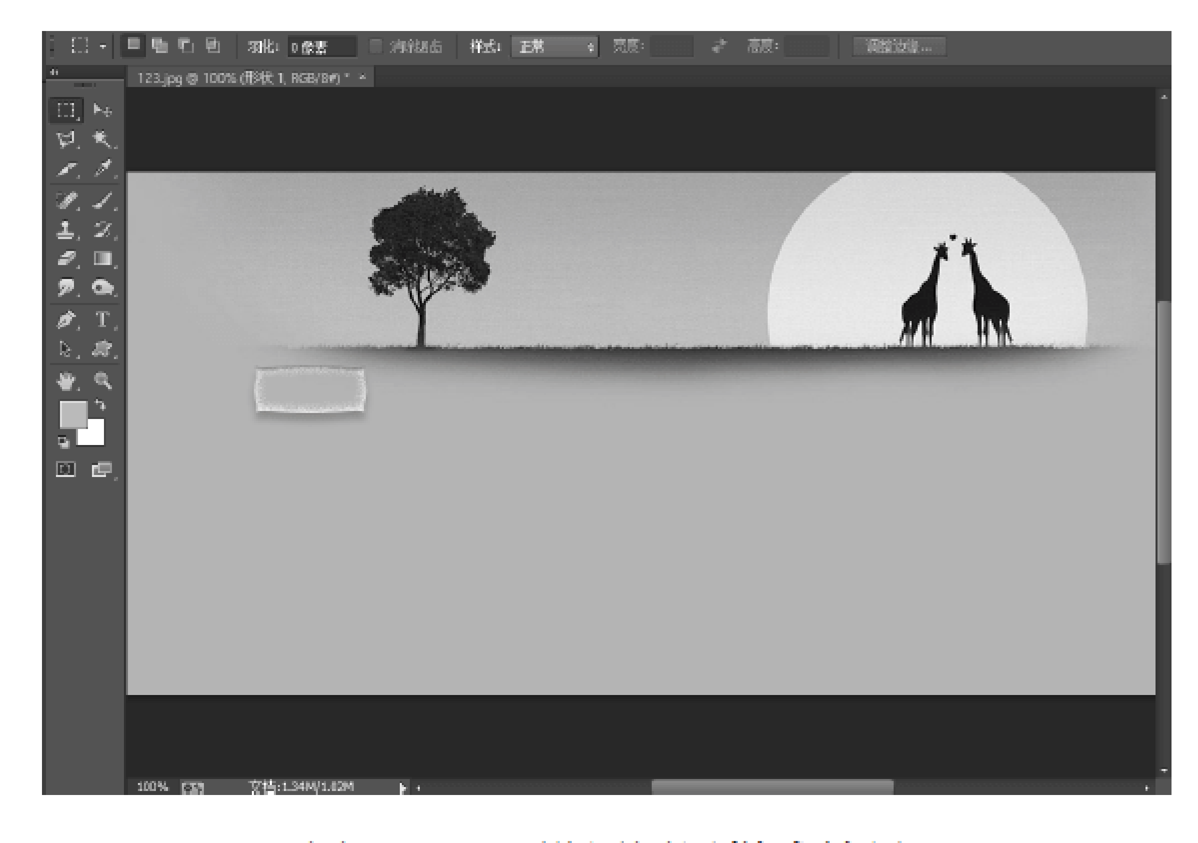


图 14-111　设置图层样式效果

步骤07 选择工具箱中的“横排文字”工具，在窗口中输入文字“首页”，如图 14-112 所示。

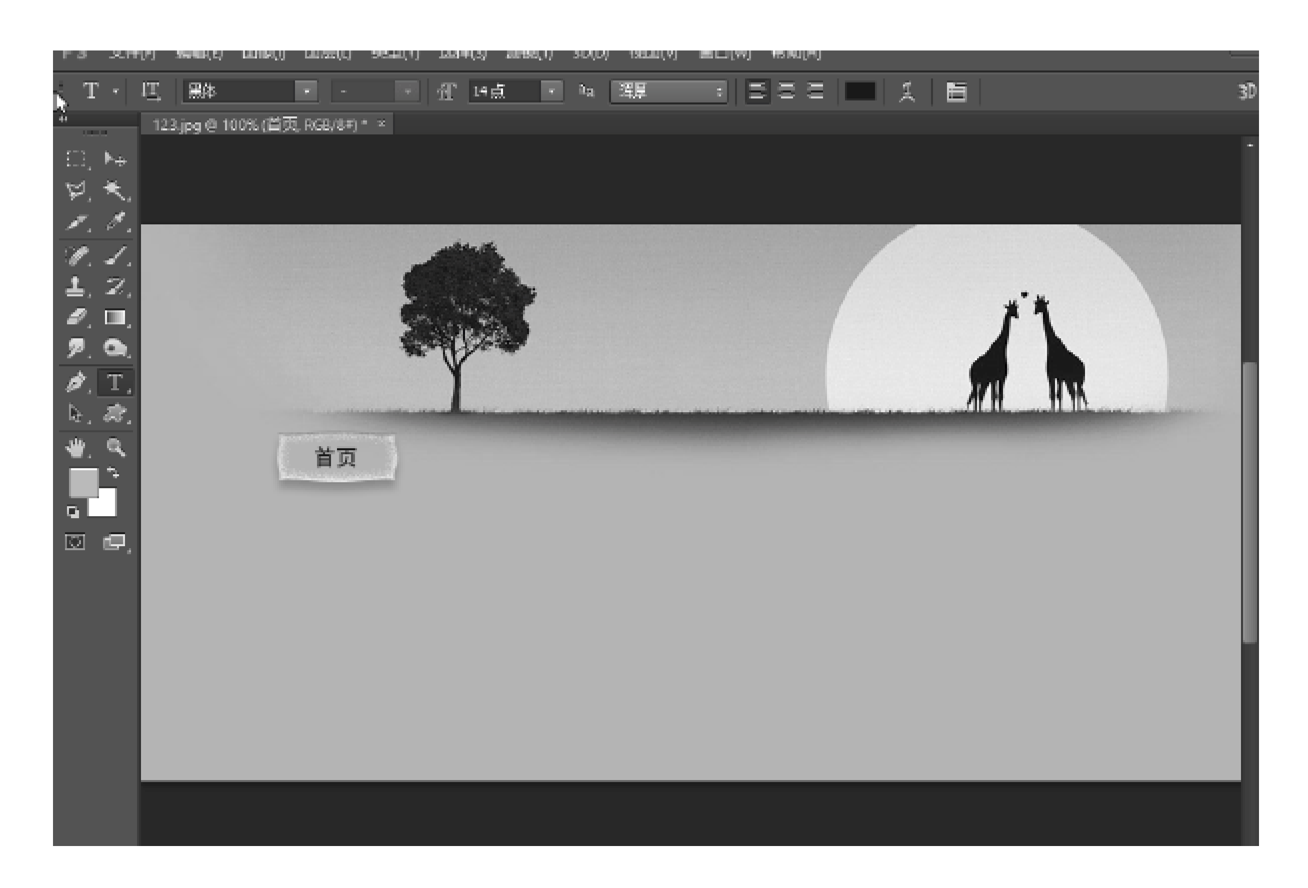


图 14-112　输入文字

步骤08 重复步骤 1~7，制作其余的 6 个导航按钮和输入相应的导航文本，效果如图 14-113 所示。

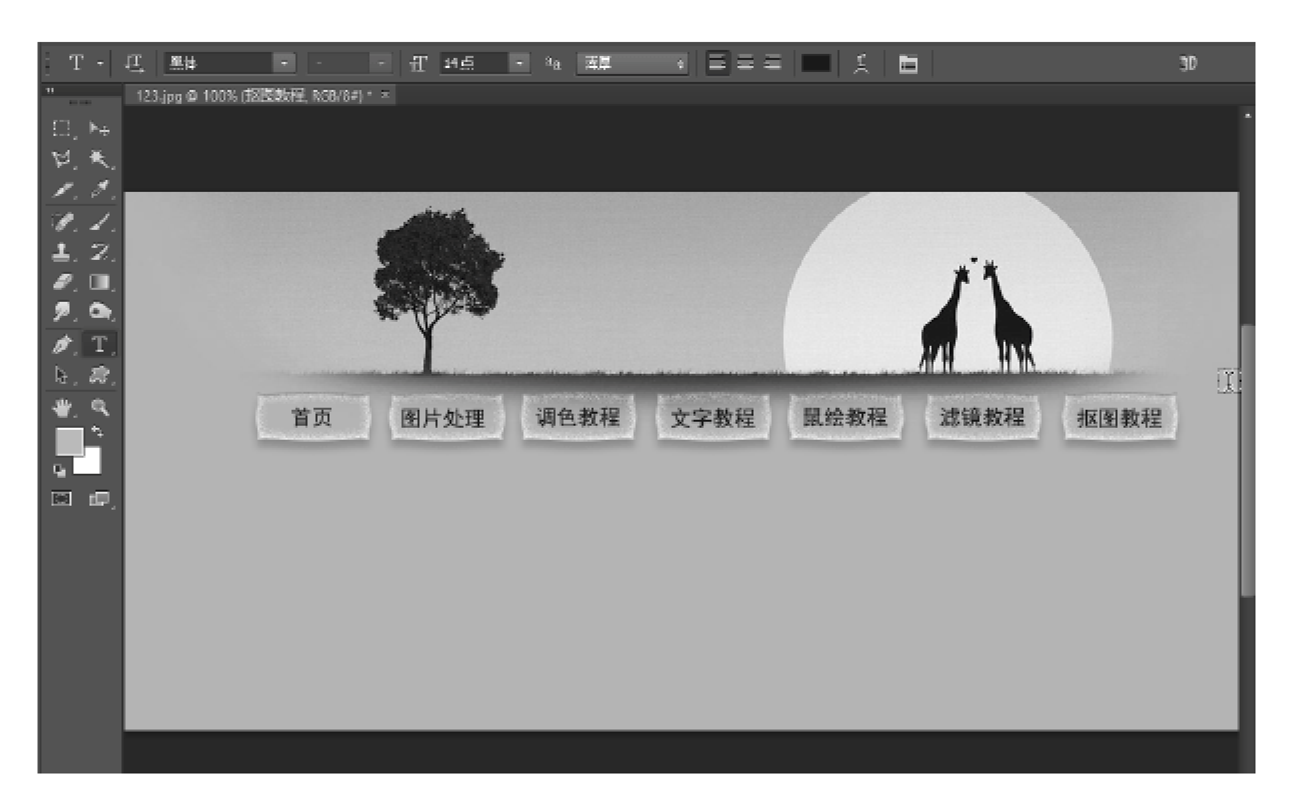


图 14-113　制作其余导航按钮

第 15 章　Flash CC 绘图基础



本章导读

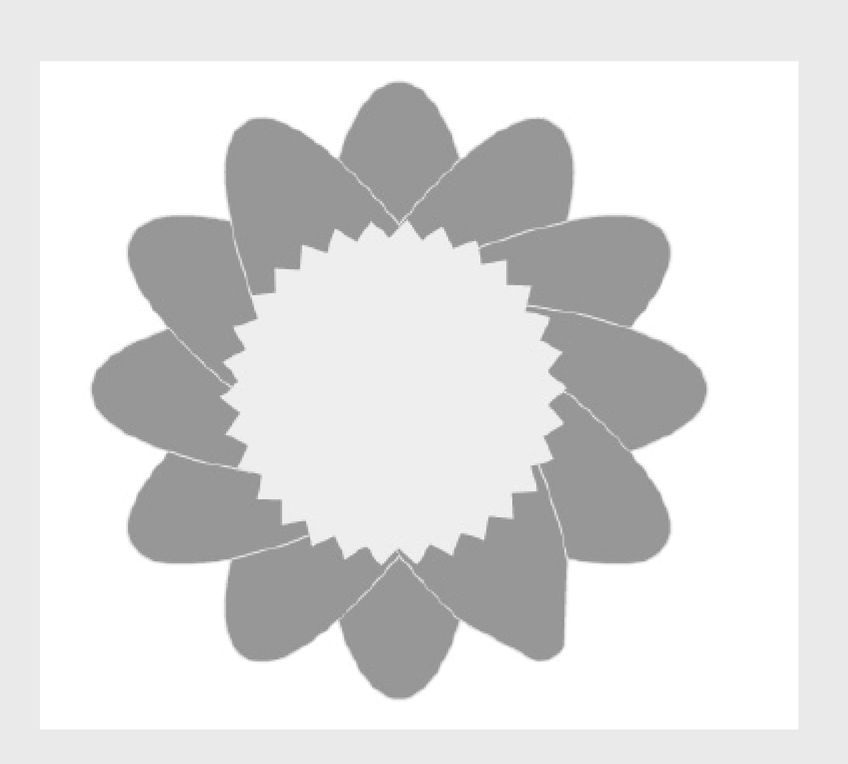
Adobe Flash CC 官方简体中文版是用于创建动画和多媒体内容的强大制作平台。Flash 的功能很广泛，可以生成动画、创建网页互动性，以及在网页中加入声音，还可以生成亮丽夺目的图形和界面。绘图工具是学习 Flash 的关键，在学习和使用过程中，应当灵活地运用这些工具，可以绘制出栩栩如生的矢量图，为后面的动画制作做好准备工作。

- Flash CC 简介
- Flash CC 的工作界面
- 绘制图形工具
- 选择对象工具
- 编辑图形工具
- 文本工具的基本使用

实例展示



发光文本



绘制向日葵花

15.1　Flash CC 简介

在浏览网页的时候，浏览者的视线总会不由自主地被那些美丽动画所吸引。同时，又会忍不住好奇地想知道这些动画是用什么软件制作出来的，这就是专门的动画制作软件——Flash，使用它制作出来的动画被称为 Flash 动画。Flash 软件是目前应用最广泛的动画制作软件之一，主要用于制作网页、宣传广告、多媒体课件、小游戏、MTV 和小动画等。

Flash 以其强大的功能，易于上手的特性，得到了广大用户的认可，甚至于疯狂的热爱，很多人已投入到 Flash 动画的制作中。作为一款动画制作软件，Flash 与其他动画制作软件有很多相似的地方，但也有很多特点，正是这些特点成就了 Flash 在网络动画领域的王者地位。

1. 文件占用空间小，传输速度快

Flash 动画的图形系统是基于矢量技术的，因此下载一个 Flash 动画文件很快。矢量技术只需存储少量数据就可以描述一个相对复杂的对象，与以往采用的位图相比数据量大大下降了，只有原先的几千分之一。因此，比较适合在因特网中使用，它有效地解决了多媒体与大数据量之间的矛盾。

2. 强大的交互功能

在 Flash 中，高级交互事件的行为控制使 Flash 动画的播放更加精确并容易控制。设计者可以在动画中加入滚动条、复选框、下拉菜单和拖动物体等各种交互组件。Flash 动画甚至可以与 Java 或其他类型的程序融合在一起，在不同的操作平台和浏览器中播放。Flash 还支持表单交互，使得包含 Flash 动画表单的网页可应用于流行的电子商务领域。

3. 矢量绘图，可无极限放大

由于矢量图形的特点，Flash 做到了真正的无极限放大，放大几倍、几百倍都一样的清晰，无论用户的浏览器使用多大的窗口，都不会降低画面质量。

一般的网页动画图像是基于点阵技术的位图图像，这种图像由大量的像素点构成，比较逼真，但灵活性较差，并且在对图像进行放大时，由于点与点之间距离的增加，图像的品质会有较大幅度的降低，会产生锯齿状的像素块。而 Flash 最重要的特点之一就是能用矢量绘图，只需要少量的矢量数据就可以很好地描述一个复杂的对象。由于位图图像是由像素组成的，所以其体积非常大；而矢量图像仅由线条和线条所封闭的填充区域组成，体积非常小。此外，Flash 动画采用“流式”播放技术，在观看动画时可以不必等到动画文件全部下载到本地后才能观看，而可以边观看边下载，从而减少了等待的时间。

4. 动画的输出格式

Flash 是一个优秀的图形动画文件的格式转换工具，它可以将动画以 GIF、QuickTime 和 AVI 的文件格式输出，也能以帧的形式将动画插入到 Director 中去。

Flash 能够以下面所列的文件格式输出动画。

- SWF：Flash 动画文件或 Flash 模板文件。
- SPL：Future Splash 动画文件。
- GIF：动画 GIF 文件。
- AI：Adobe Illustrator 矢量文件格式。
- BMP：Windows 位图文件格式。
- JPG：JPG 位图文件格式。
- PNG：可移植的网络图像文件格式。
- AVI：Windows 视频文件。



- MOV：QuickTime 视频文件。
- MAV：视频文件。
- EMF：EMF 文件格式。
- WMF：Windows Metafile 文件格式。
- EPS：EPS 文件格式。
- DXF：AutoCAD DXF 文件格式。

5. 界面友好，易于上手

Flash 不但功能强大，且有合理的布局，使得初学者可以在很短的时间内熟悉它的工作界面。同时软件附带了详细的帮助文件和教程，并有示例文件供用户研究学习，非常实用。

Flash 将矢量图形与位图、声音以及脚本控制巧妙结合，能创作出效果绚丽多彩的动画作品。

6. 可扩展性

通过第三方开发的 Flash 插件程序，可以方便地实现一些以往需要非常繁琐的操作才能实现的动态效果，大大提高了 Flash 影片制作的工作效率。

15.2　Flash CC 的工作界面

Adobe 公司发布的 Flash CC 中文正式版，其界面清新简洁友好，用户能在较短的时间内掌握软件的使用。Flash CC 可以实现多种动画特效，是由一帧帧的静态图片在短时间内连续播放而造成的视觉效果，表现为动态过程，能满足用户的制作需要。

Flash CC 的工作界面由菜单栏、工具箱、时间轴、舞台和面板等组成，如图 15-1 所示。

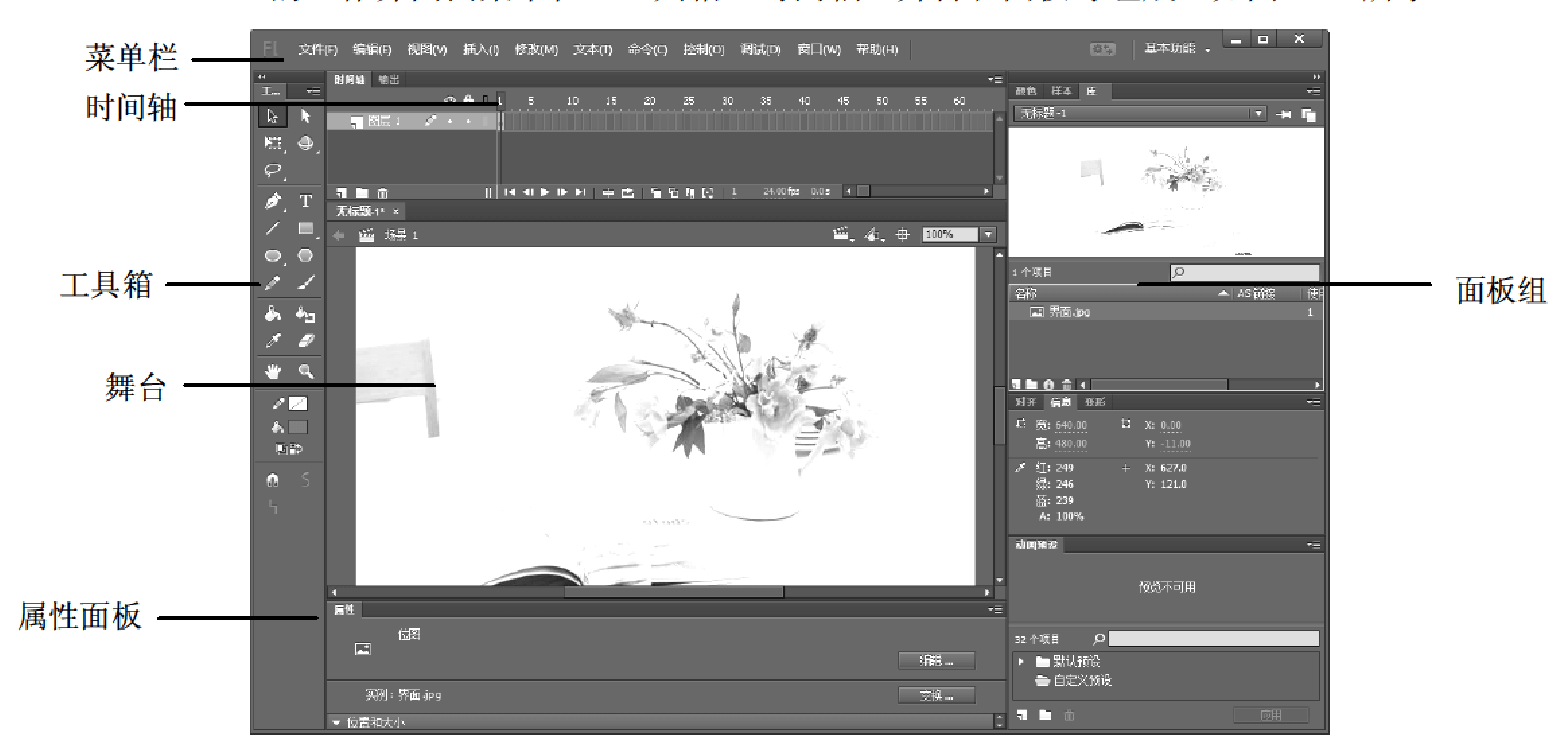


图 15-1　Flash CC 的工作界面



15.2.l　菜单栏

菜单栏是最常见的界面要素，它包括“文件”、“编辑”、“视图”、“插入”、“修改”、“文本”、“命令”、“控制”、“调试”、“窗口”和“帮助”等一系列的菜单，如图 15-2 所示。根据不同的功能类型，可以快速地找到所要使用的各项功能选项。

Fl　文件(F)　编辑(E)　视图(V)　插入(I)　修改(M)　文本(T)　命令(C)　控制(O)　调试(D)　窗口(W)　帮助(H)

图 15-2　菜单栏

- “文件”菜单：用于文件操作，如创建、打开和保存文件等。
- “编辑”菜单：用于动画内容的编辑操作，如复制、剪切和粘贴等。
- “视图”菜单：用于对开发环境进行外观和版式设置，包括放大、缩小、显示网格和辅助线等。
- “插入”菜单：用于插入性质的操作，如新建元件、插入场景和图层等。
- “修改”菜单：用于修改动画中的对象、场景甚至动画本身的特性，主要用于修改动画中各种对象的属性，如帧、图层、场景以及动画本身等。
- “文本”菜单：用于对文本的属性进行设置。
- “命令”菜单：用于对命令进行管理。
- “控制”菜单：用于对动画进行播放、控制和测试。
- “调试”菜单：用于对动画进行调试。
- “窗口”菜单：用于打开、关闭、组织和切换各种窗口面板。
- “帮助”菜单：用于快速获得帮助信息。

15.2.2　舞台

舞台是放置动画内容的区域，可以在其中绘制或编辑图形。舞台之外的灰色称为工作区，在播放动画时不显示此区域，如图 15-3 所示。

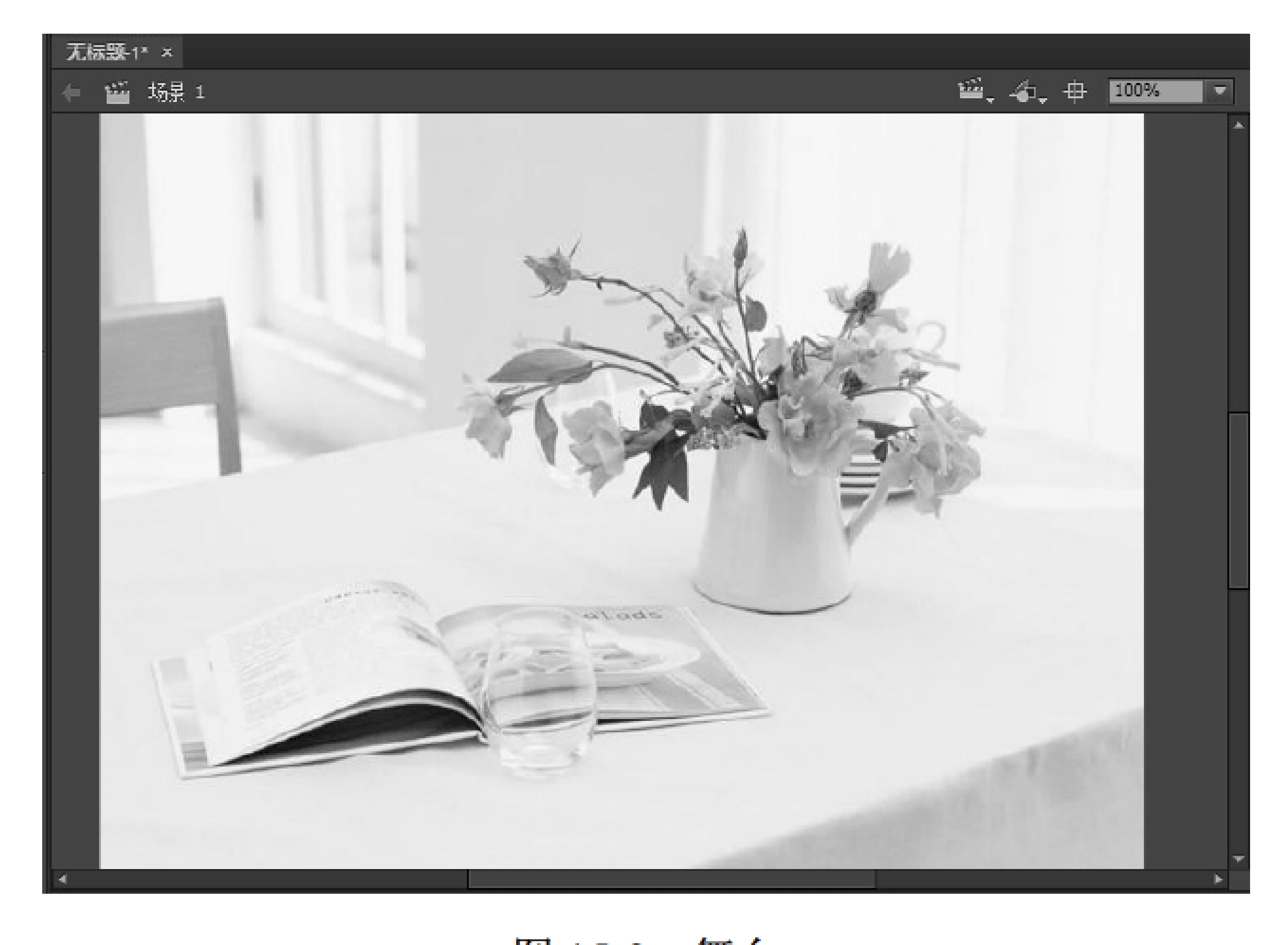


图 15-3　舞台



15.2.3　工具箱

工具箱中包含一套完整的绘图工具，位于工作界面的左侧，如图 15-4 所示。如果想将工具箱变成浮动工具箱，可以拖动工具箱最上方的位置，这时屏幕上会出现一个工具箱的虚框，释放鼠标即可将工具箱变成浮动工具箱。



图 15-4　工具箱

- “选择”工具：用于选择对象、拖动对象等操作。
- “部分选取”工具：可以选择对象的部分区域。
- “任意变形”工具：对选择的对象进行变形。
- “3D 旋转”工具：3D 旋转功能只能对影片剪辑发生作用。
- “套索”工具：选择一个不规则的图形区域，并且还可以处理位图图形。
- “钢笔”工具：可以使用此工具绘制曲线。
- “文本”工具：在舞台上添加文本，编辑现有的文本。
- “线条”工具：使用此工具可以绘制各种形式的线条。
- “矩形”工具：用于绘制矩形，也可以绘制正方形。
- “椭圆”工具：绘制的图形是椭圆或圆形图案。
- “多角星形”工具：用于绘制多角星形，也可以绘制五角星。
- “铅笔”工具：用于绘制折线、直线等。
- “刷子”工具：用于绘制填充图形。
- “墨水瓶”工具：用于编辑线条的属性。
- “颜料桶”工具：用于编辑填充区域的颜色。
- “滴管”工具：用于将图形的填充颜色或线条属性复制到别的图形线条上，还可以采集位图作为填充内容。
- “橡皮擦”工具：用于擦除舞台上的内容。
- “手形”工具：当舞台上的内容较多时，可以用该工具平移舞台以及各个部分的内容。
- “缩放”工具：用于缩放舞台中的图形。
- “笔触颜色”工具：用于设置线条的颜色。
- “填充颜色”工具：用于设置图形的填充区域。

15.2.4　时间轴

在“时间轴”面板中，其左边的上方和下方的几个按钮用于调整图层的状态和创建图层。在帧区域中，其顶部的标题指示了帧编号，动画播放头指示了舞台中当前显示的帧。

时间轴状态显示在“时间轴”面板的底部，它包括若干用于改变帧显示的按钮，指示当前帧

编号、帧频和到当前帧为止的播放时间等。其中，帧频直接影响动画的播放效果，其单位是“帧/秒（fps）”，默认值是 12 帧/秒。

“时间轴”面板是 Flash 界面中重要的部分，用于组织和控制文档内容在一定时间内播放的图层数和帧数，如图 15-5 所示。

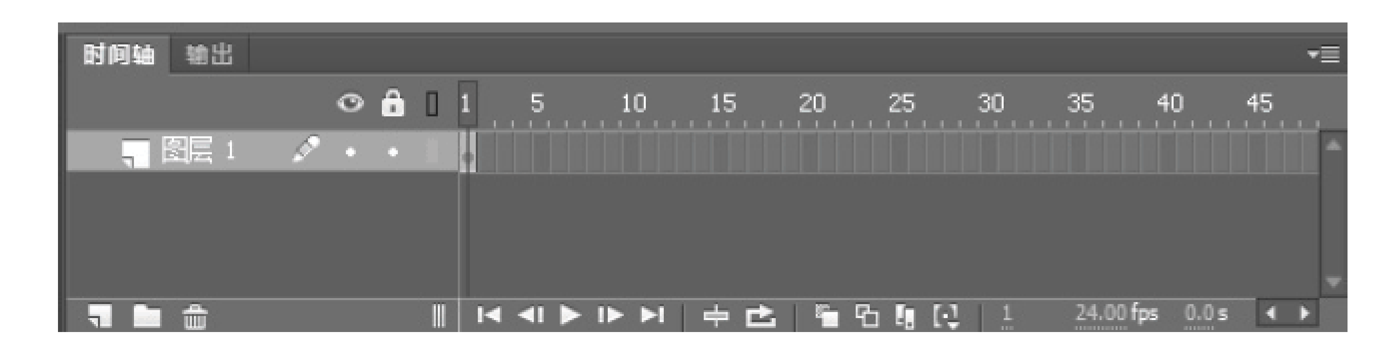


图 15-5 “时间轴”面板

15.2.5 属性面板

“属性”面板默认情况下处于展开状态。在 Flash CC 中，“属性”面板、“滤镜”面板和“参数”面板整合到了一个面板。

“属性”面板的内容取决于当前选定的内容，可以显示当前文档、文本、元件、形状、位图、视频、帧或工具的信息和设置。如当选择工具箱中的“文本”工具时，在“属性”面板中将显示有关文本的一些属性设置，如图 15-6 所示。

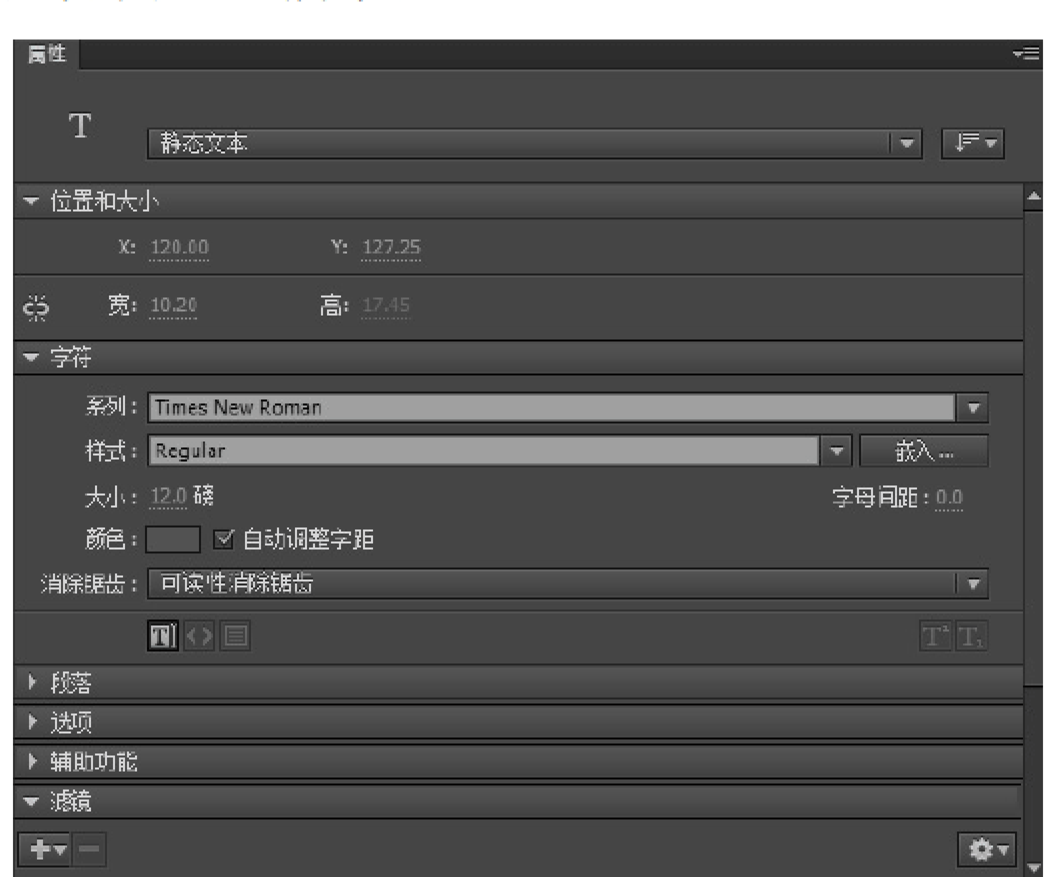


图 15-6 “属性”面板

15.3 绘制图形工具

使用 Flash 工具箱中的各种工具绘制逼真的图形，本节讲述基本的绘图工具的使用。

15.3.1 线条工具

“线条”工具在 Flash 软件中不仅仅是画线这样简单，在动画制作中经常要用到“线”的使用。



在工具箱中选择“线条”工具，这时鼠标移动到工作区后将变成一个十字，说明此时已经激活了工具，如图 15-7 所示。在“属性”面板中可设置线条的属性，如图 15-8 所示。

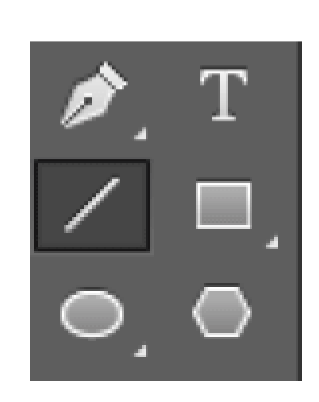


图 15-7　选择“线条”工具

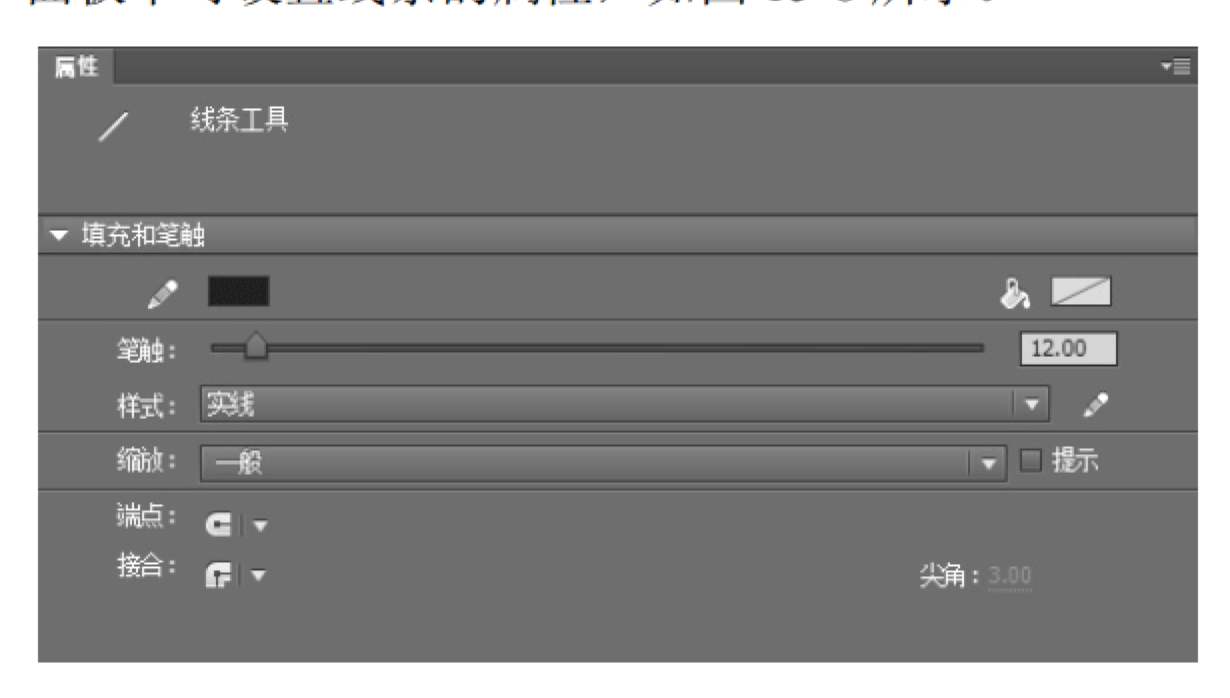


图 15-8　线条的属性

在“属性”面板中可以设置以下参数。

- 笔触：用于设置线条的粗细。
- 样式：包括“极细线”、“实线”、“虚线”、“点状线”、“锯齿状”、“点刻线”和“斑马线”6 个选项。
- 缩放：勾选此复选框，可以将自定义笔触缩放倍数。
- 尖角：设置尖角大小。

下面通过实例讲述线条工具的具体应用，操作步骤如下。

步骤01 启动 Flash CC，执行“文件”|“打开”命令，打开图像文件，如图 15-9 所示。

步骤02 选择工具箱中的“线条”工具，在时间轴中单击“新建图层”按钮，新建图层 2，如图 15-10 所示。

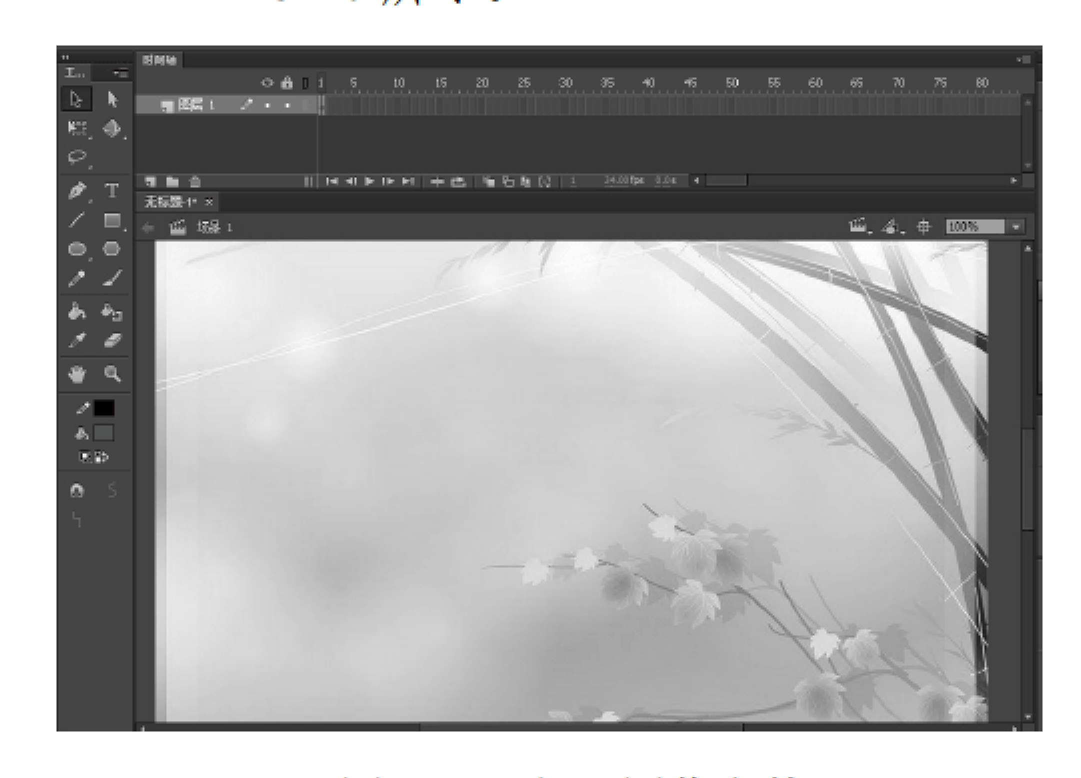


图 15-9　打开图像文件

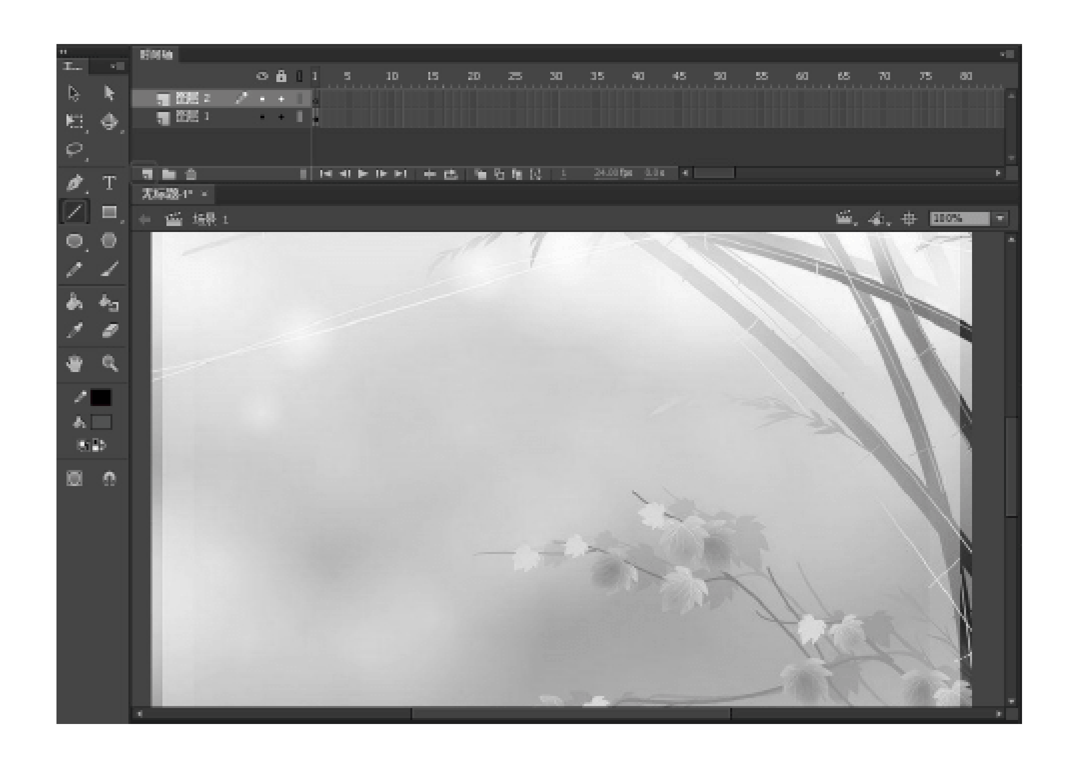


图 15-10　新建图层 2

步骤03 打开“属性”面板，将笔触颜色设置为绿色，笔触大小设置为 30，“样式”选择“斑马线”，如图 15-11 所示。

步骤04 在舞台中按住鼠标左键即可绘制线条，如图 15-12 所示。



图 15-11　设置“属性”面板

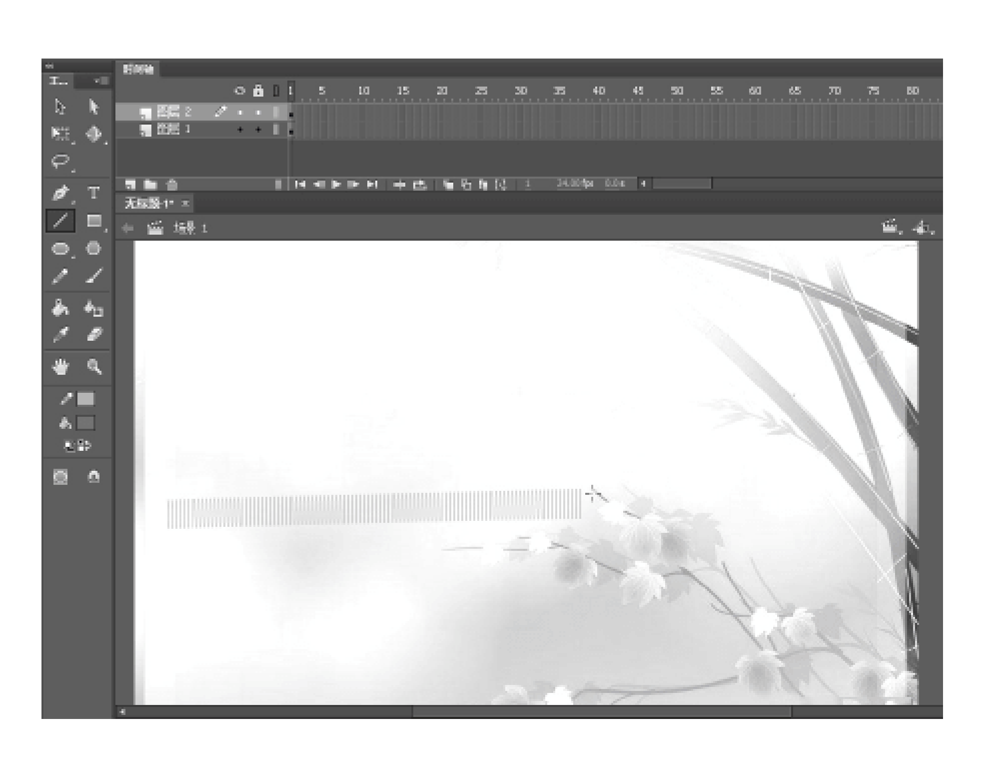


图 15-12　绘制线条

15.3.2　椭圆工具与矩形工具

本节主要学习一下矩形工具和椭圆工具的使用技巧。“矩形”工具用于创建各种比例的矩形，也可以绘制正方形，其操作步骤和“椭圆”工具相似。所不同的是，在矩形面板中可以设置矩形的边角半径，如图 15-13 所示就是“椭圆”工具的“属性”面板和图 15-14 所示的是“矩形”工具的“属性”面板。



图 15-13　“椭圆”工具的“属性”面板



图 15-14　“矩形”工具的“属性”面板

下面讲述矩形工具和椭圆工具的简单绘制，具体操作步骤如下。

步骤01 启动 Flash CC，新建空白文档，执行“文件”|“导入”|“导入到舞台”命令，导入图像文件，如图 15-15 所示。

步骤02 在时间轴面板中单击“新建图层”按钮，新建图层 2，如图 15-16 所示。

步骤03 选择工具箱中的“椭圆”工具，在“属性”面板中将填充颜色设置为浅黄色，“开始角度”设置为 15，“内径”设置为 10，如图 15-17 所示。

步骤04 单击舞台中按住鼠标左键绘制椭圆，如图 15-18 所示。



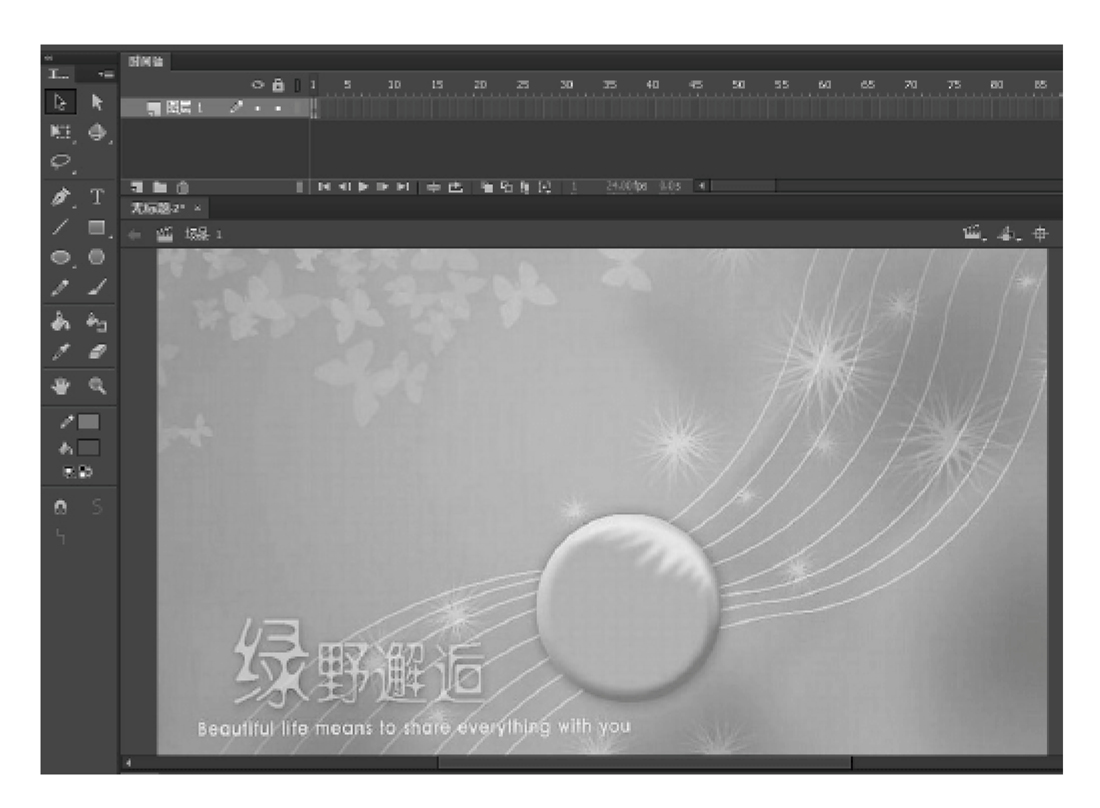


图 15-15　导入图像文件

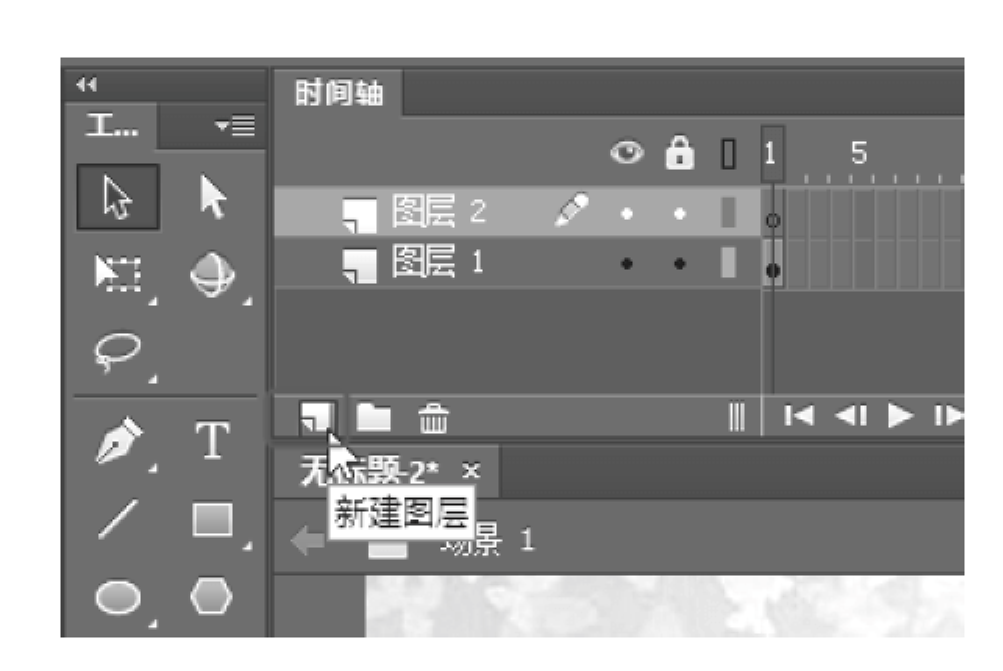


图 15-16　新建图层 2

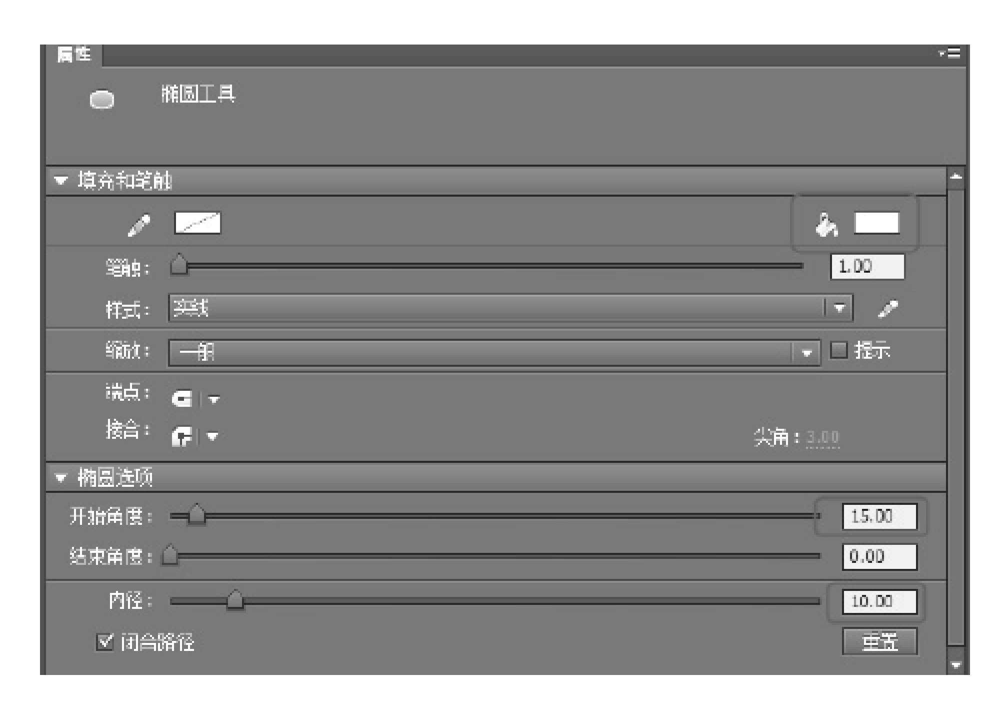


图 15-17　设置属性面板



图 15-18　绘制椭圆

步骤05 选择工具箱中的“矩形”工具，在“属性”面板中将填充颜色设置为黄色，“笔触颜色”设置为浅黄色，“矩形选项”设置为 10，如图 15-19 所示。

步骤06 在舞台中按住鼠标左键绘制矩形，如图 15-20 所示。

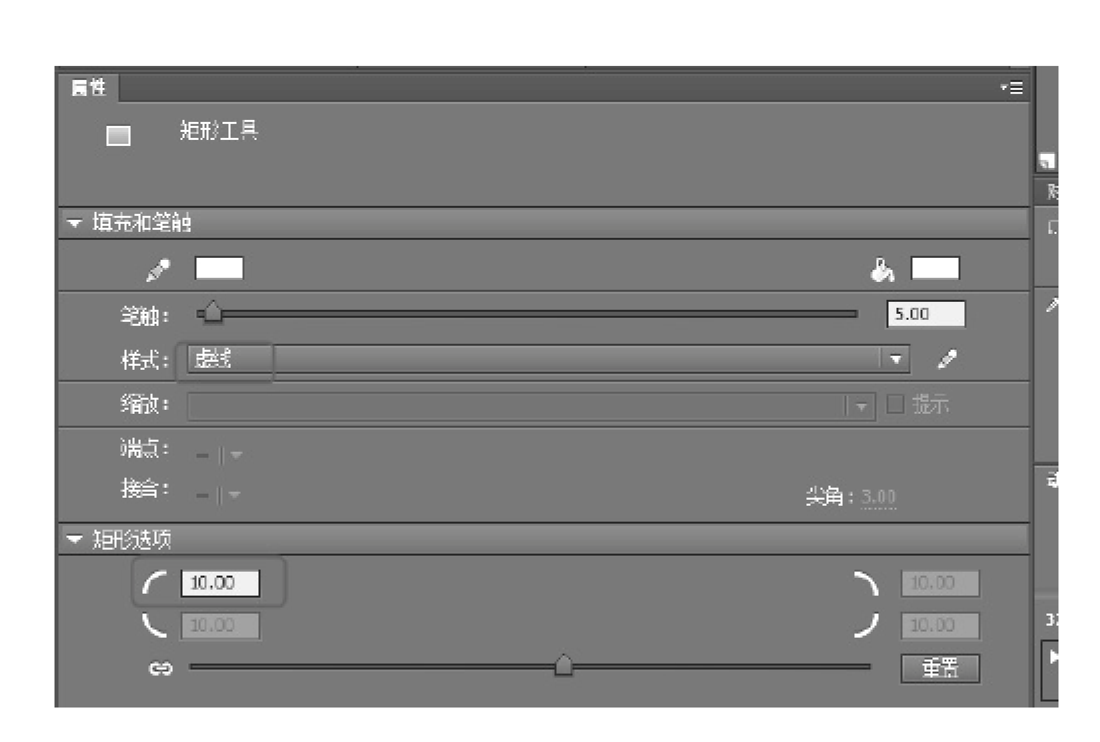


图 15-19　设置属性面板

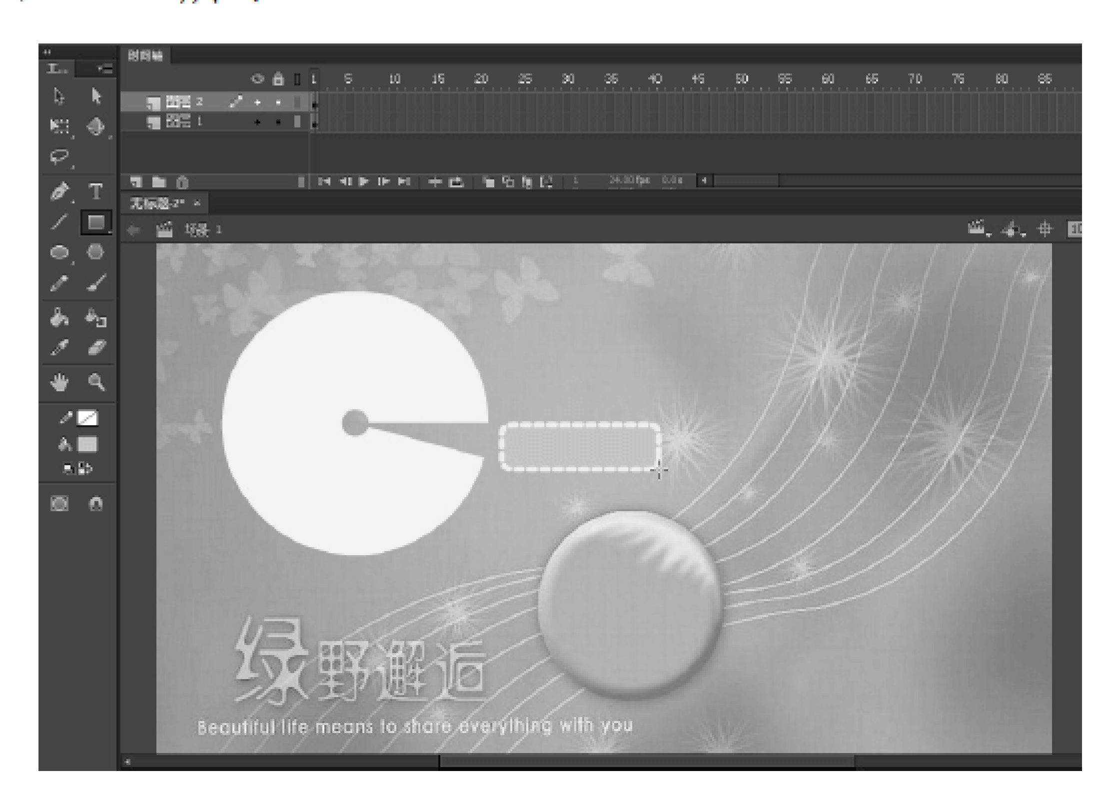


图 15-20　绘制矩形

15.2.3　多角星形工具

“多角星形工具”是 Flash 中非常重要的绘图工具，可以利用它绘制许多形状不同的星形和多



边形图形。

“多角星形工具”的使用方法与“矩形工具”相同。在绘制多角星形的时候，可以旋转鼠标来改变星形顶点的朝向。

“多角星形工具”的属性面板比“矩形工具”的属性面板多了一个“选项”按钮，单击该按钮，会弹出“工具设置”对话框，如图 15-21 所示。



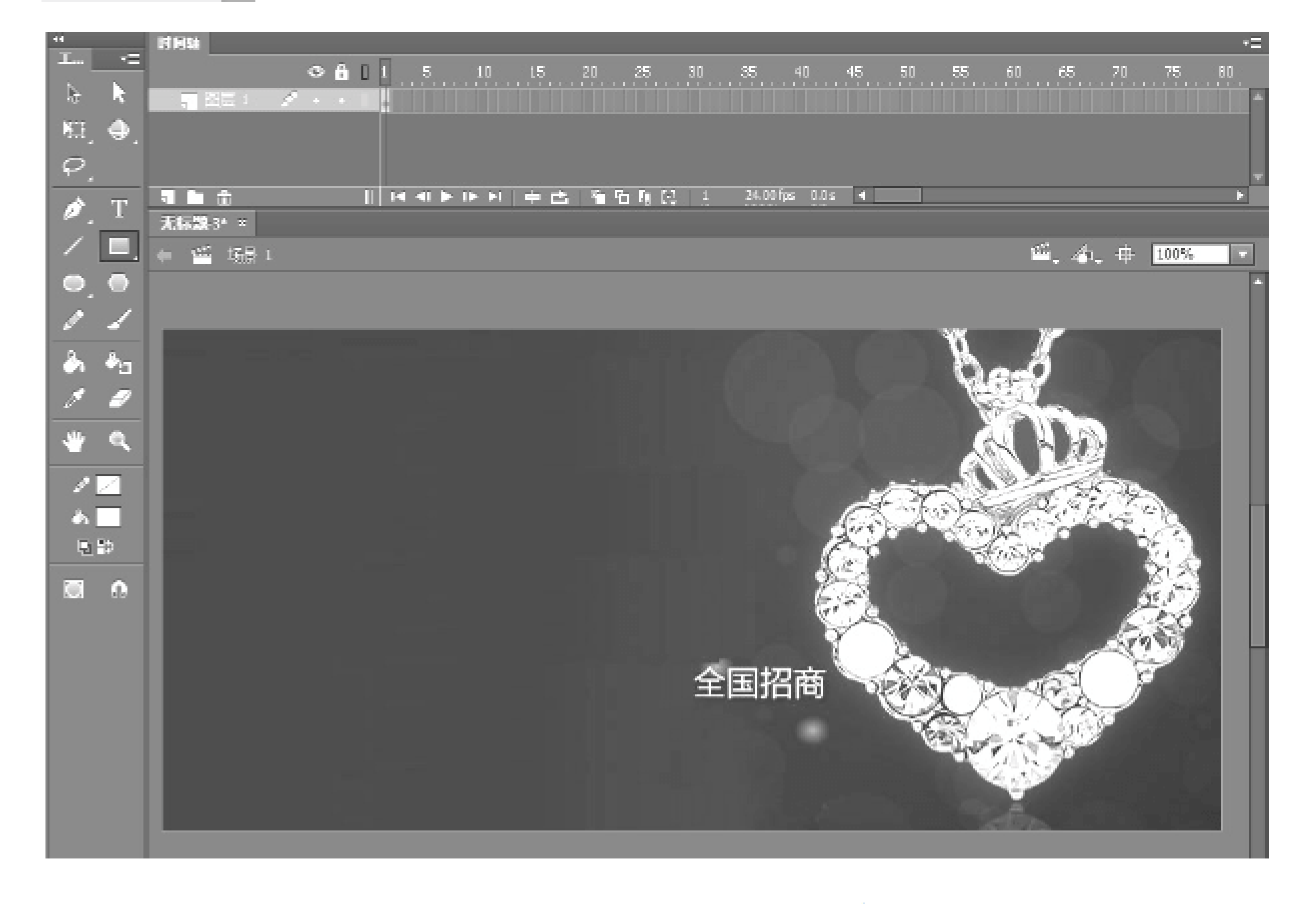
图 15-21 “工具设置”对话框

在“工具设置”对话框中可以更改多角星形的样式，有星形和多边形这两种样式供选择，边数的设置范围为 3~32；设置星形顶点大小选项，可以更改星形顶点角度的大小，取值范围是 0~1。

运用不同设置做出的星形和多边形，还可以做出更多种类的星形和多边形，具体操作步骤如下。

步骤01 启动 Flash CC，新建空白文档，执行“文件”|“导入”|“导入到舞台”命令，导入图像文件，如图 15-22 所示。

步骤02 单击“时间轴”面板中的“新建图层”按钮，新建图层 2，如图 15-23 所示。



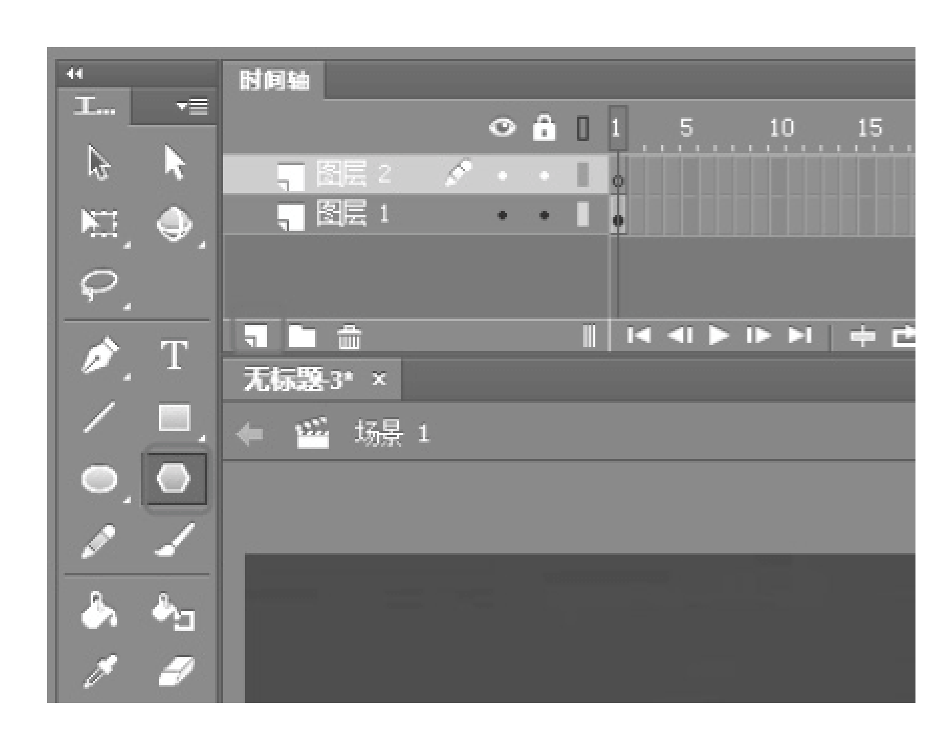



图 15-22 导入图像文件

图 15-23 新建图层 2

步骤03 选择工具箱中的“多角星形”工具，在“属性”面板中设置填充颜色和笔触颜色，单击底部的“选项”按钮，如图 15-24 所示。

步骤04 弹出“工具设置”对话框，单击“样式”下拉列表选中“星形”选项，如图 15-25 所示。





图 15-24　单击“选项”按钮



图 15-25　“工具设置”对话框

步骤05 单击“确定”按钮，设置工具选项，在舞台中按住鼠标左键绘制星形，如图 15-26 所示。

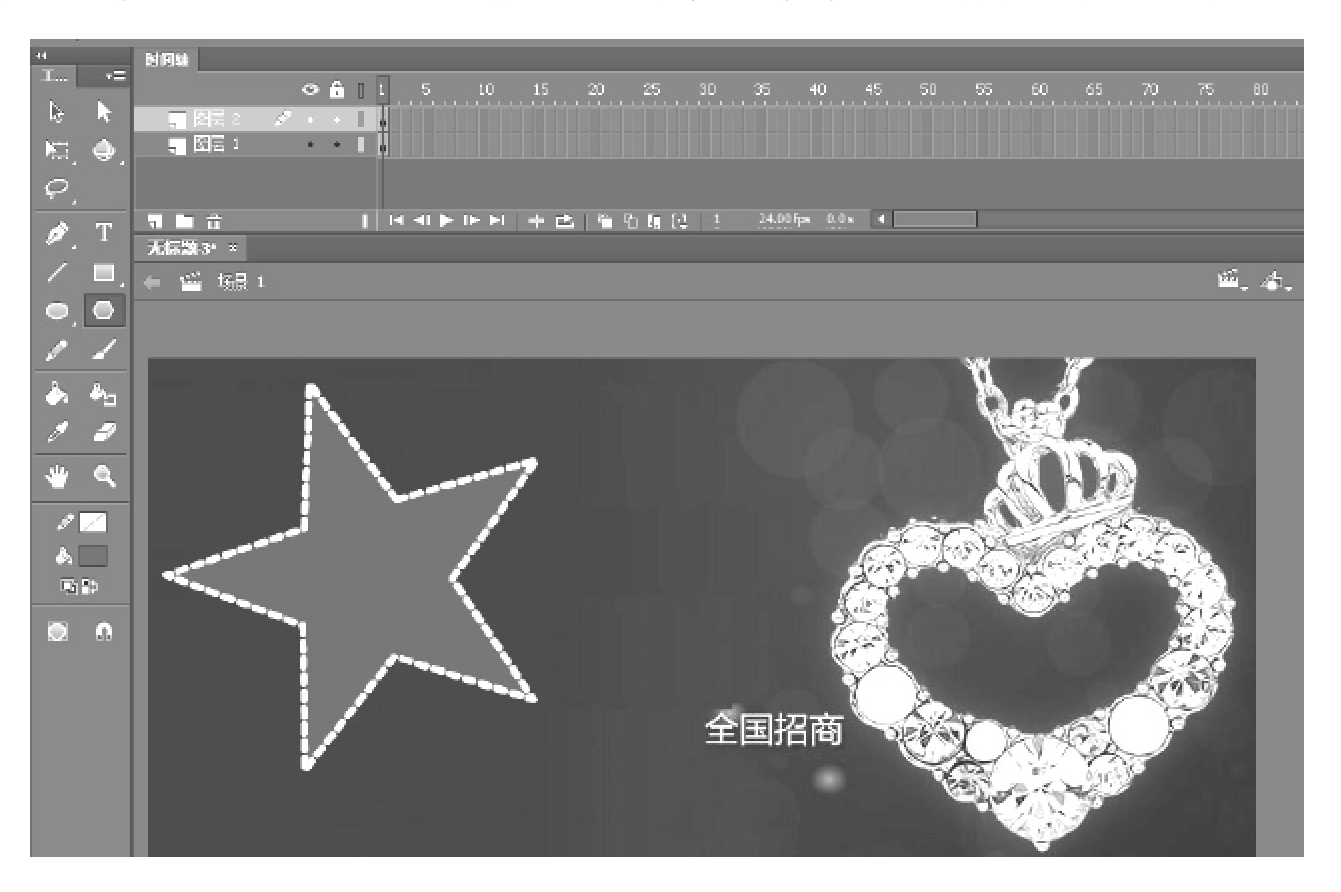


图 15-26　绘制星形

15.3.4　铅笔工具

“铅笔”工具可以绘制任意形状的线条，选择工具箱中的“铅笔”工具会出现“铅笔模式”附属工具选项，有 3 种模式可供选择，如图 15-27 所示。通过它可以选择 Flash 修改所绘笔触的模式。



图 15-27　“铅笔模式”附属工具选项

- 伸直：适用于绘制矩形、椭圆等规则图形。当所画的图形接近矩形或圆形时，将自动转换为矩形或圆形。
- 平滑：适用于绘制平滑的图形。使用“平滑”模式绘制的图形会自动去掉棱角，使图形尽量平滑。
- 墨水：适用于手绘图形。用“墨水”模式画出来的图形轨迹即为最终的图形。

使用“铅笔”工具绘制图形的具体操作步骤如下。

步骤01 启动 Flash CC，新建空白文档并导入图像文件，单击“时间轴”面板中的“新建图层”按钮，新建图层 2，如图 15-28 所示。

步骤02 选择工具箱中的“铅笔”工具，在“属性”面板中将笔触颜色设置为浅黄色，“样式”设置为“虚线”，如图 15-29 所示。



图 15-28　新建图层 2



图 15-29　设置“铅笔”工具属性

步骤03 在工具箱中选择“伸直”模式，在舞台中按住鼠标左键绘制圆形，如图 15-30 所示。



图 15-30　绘制圆形

15.3.5　刷子工具

工具箱中的“刷子”工具可以随意地画出色块，在其选项中可以设置刷子的大小和样式，如图 15-31 所示。单击“选项”区中的按钮，在弹出的菜单中有 5 种填充模式，如图 15-32 所示。



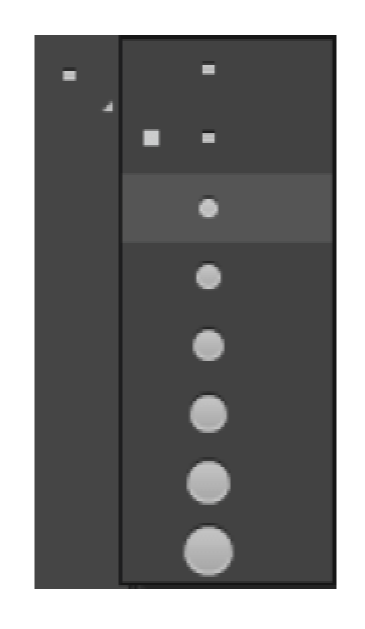


图 15-31　“刷子”大小

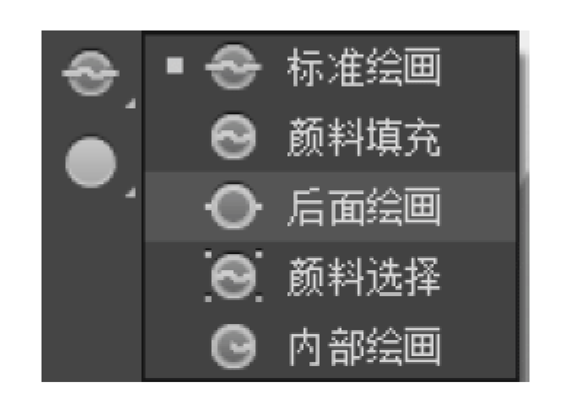


图 15-32　填充模式

- 标准绘画：使用工具箱中的“刷子”工具，设置填充颜色，将光标移动到舞台上，在舞台中按住鼠标左键可以进行拖动。
- 颜料填充：它只影响填色的内容，不会遮住线条。
- 后面绘画：在图形上画，它只会在图形的后面，不会影响前面的图像。
- 颜料选择：使用“选择”工具选择图形的一部分区域，再使用刷子工具绘制。
- 内部绘画：在绘画时，画笔的起始点必须是在轮廓线以内，而且画布的范围也只作用中轮廓线以内。

使用“刷子”工具的具体操作步骤如下。

步骤01 启动 Flash CC，新建空白文档并导入图像文件，单击“新建图层”按钮，新建图层 2，如图 15-33 所示。

步骤02 选择工具箱中的“画笔”工具，在工具箱中设置画笔样式和画笔大小，在舞台中按住鼠标左键绘制形状，如图 15-34 所示。



图 15-33　新建图层 2

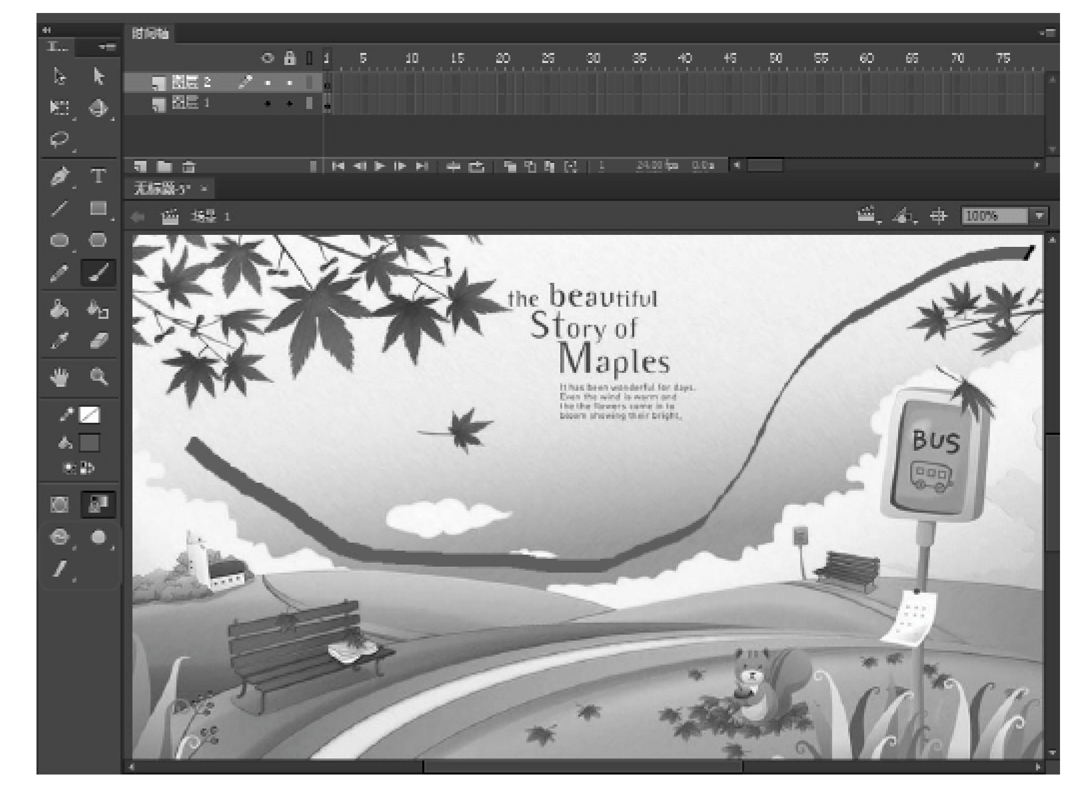


图 15-34　绘制形状

15.3.6　钢笔工具

“钢笔”工具用于绘制路径，可以创建直线或曲线段，然后调整直线段的角度、长度以及曲线段的斜率。

选择工具箱中“钢笔”工具，在舞台上单击确定一个锚记点，继续单击添加相连的线段。直

线路径上或曲线路径结合处的锚记点被称为转角点，以小方形显示，如图 15-35 所示。

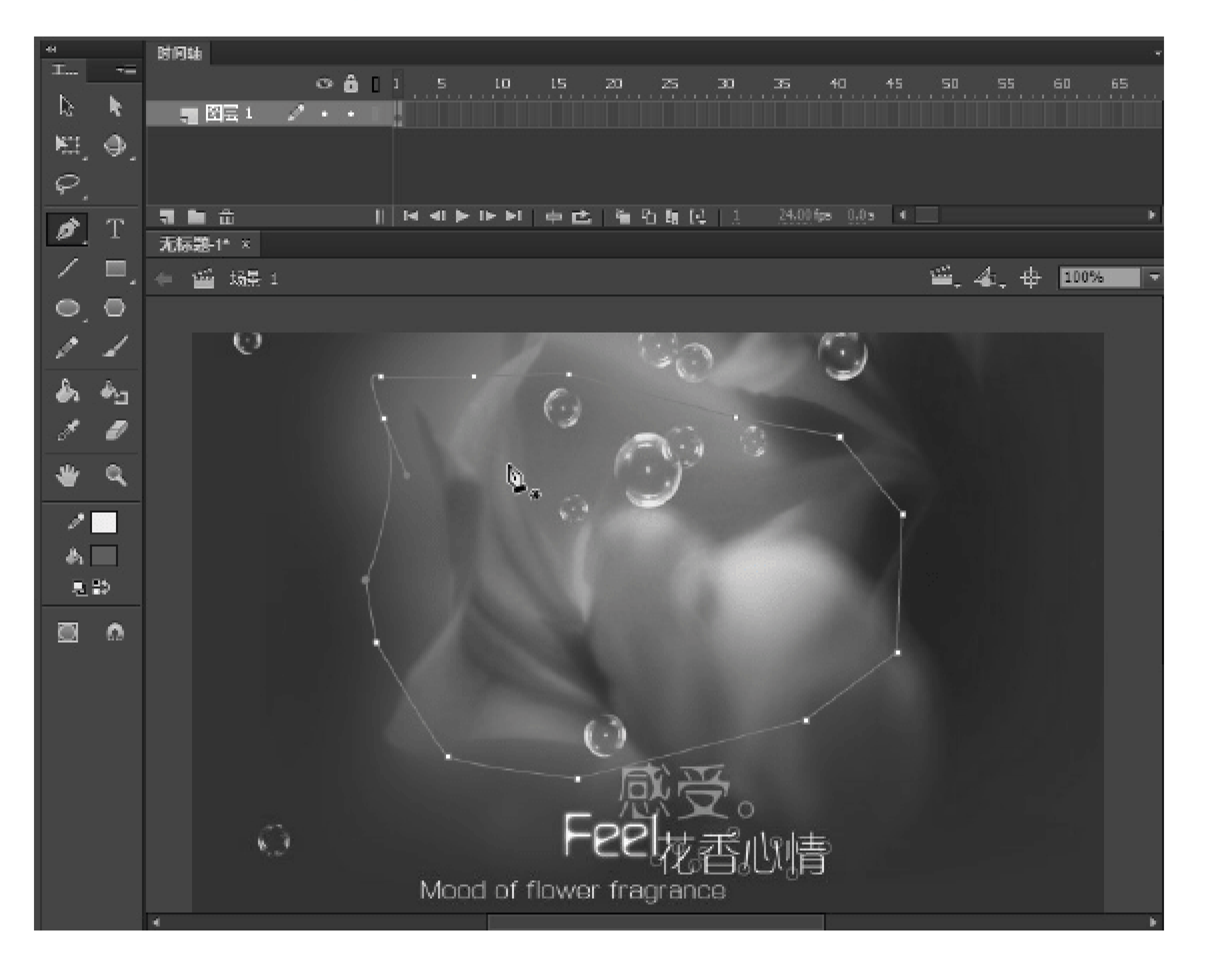


图 15-35　选择合并命令

15.4　选择对象工具

在 Flash 中若要修改一个对象，先选择它。可以使用选择工具、部分选择工具来选择对象。

15.4.1　选择工具

“选择”工具用于选择或移动直线、图形、元件等一个或多个对象，也可以拖动一些未选定的直线、图形、端点或曲线来改变直线或图形的形状。

“选择”工具有 3 个附属工具选项，如图 15-36 所示。



图 15-36　附属工具

- 贴紧至对象：选择此选项，绘图、移动、旋转以及调整的对象将自动对齐。
- 平滑：对直线和开头进行平滑处理。
- 伸直：对直线和开头进行平直处理。

使用“选择”工具的具体操作步骤如下。

步骤01 在工具箱中单击“选择”工具，直接单击相应的对象即可，如图 15-37 所示。

步骤02 按住 Shift 键单击其他对象，可以选中多个对象，如图 15-38 所示。



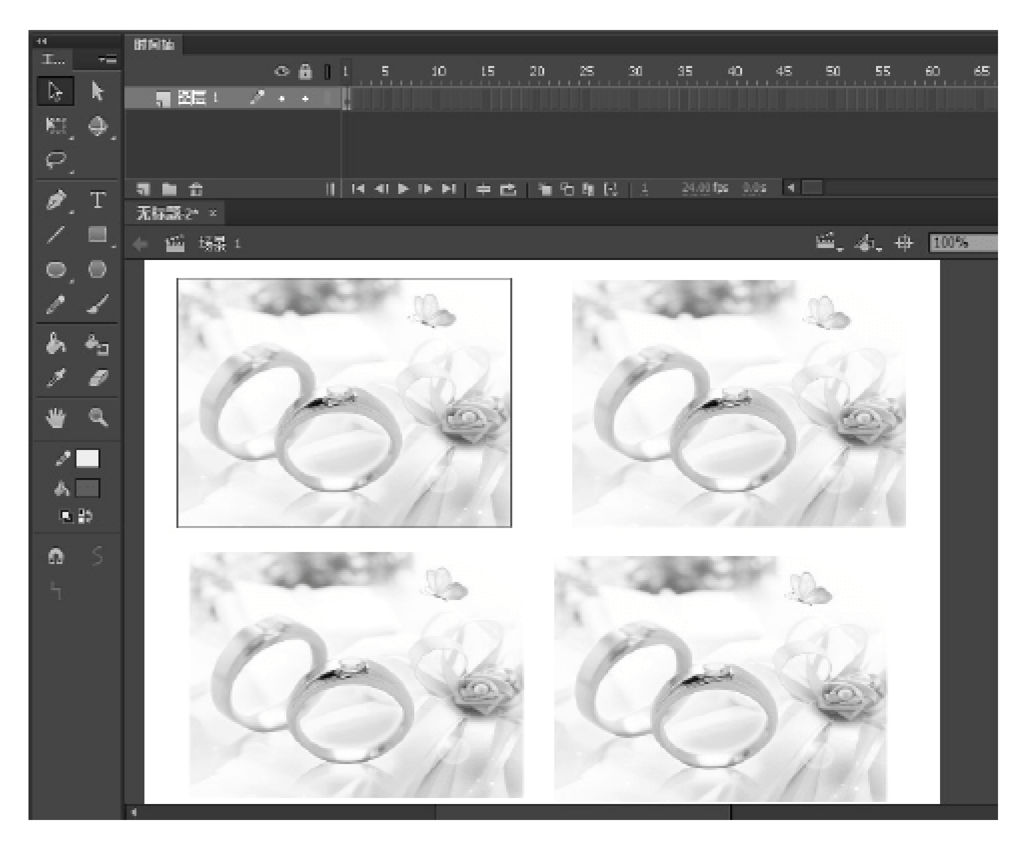


图 15-37　单击选择对象

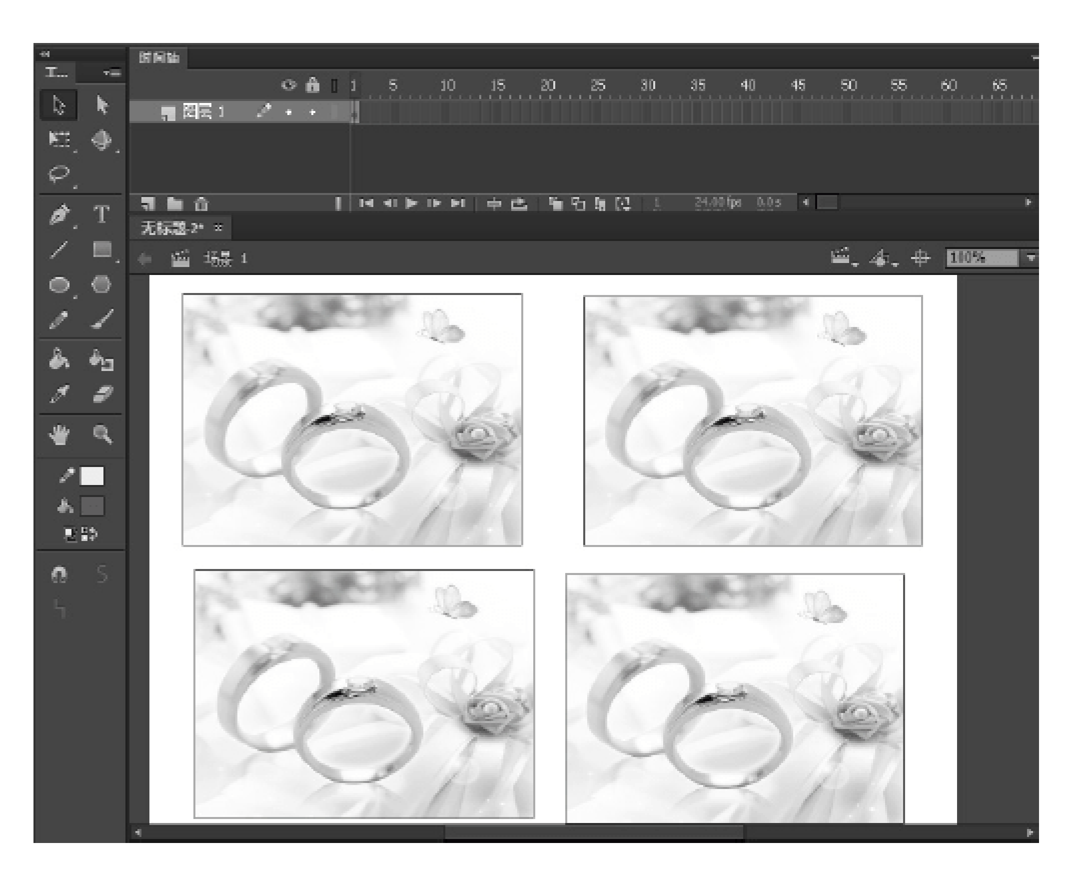


图 15-38　选中多个对象

15.4.2　部分选取工具

部分选取工具，可以对此对象进行多角度的修改。下面讲述部分选取工具的应用，具体操作步骤如下。

步骤01 启动 Flash CC，新建空白文档，选择工具箱中的“椭圆”工具，将填充颜色设置黄色，在舞台中按住鼠标左键绘制椭圆，如图 15-39 所示。

步骤02 选择工具箱中的“部分选取”工具并在舞台中单击，它的图像轮廓线上将出现很多控制点，表示该对象已被选中，如图 15-40 所示。

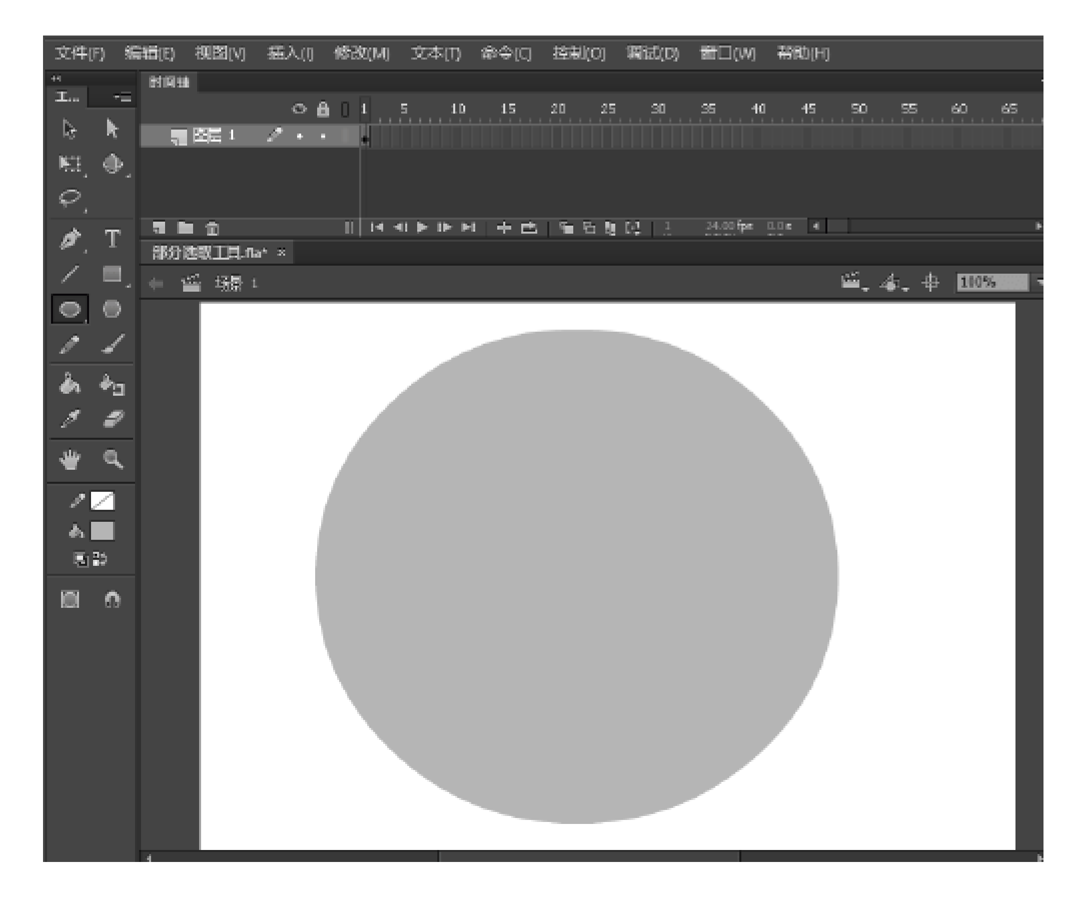


图 15-39　绘制椭圆

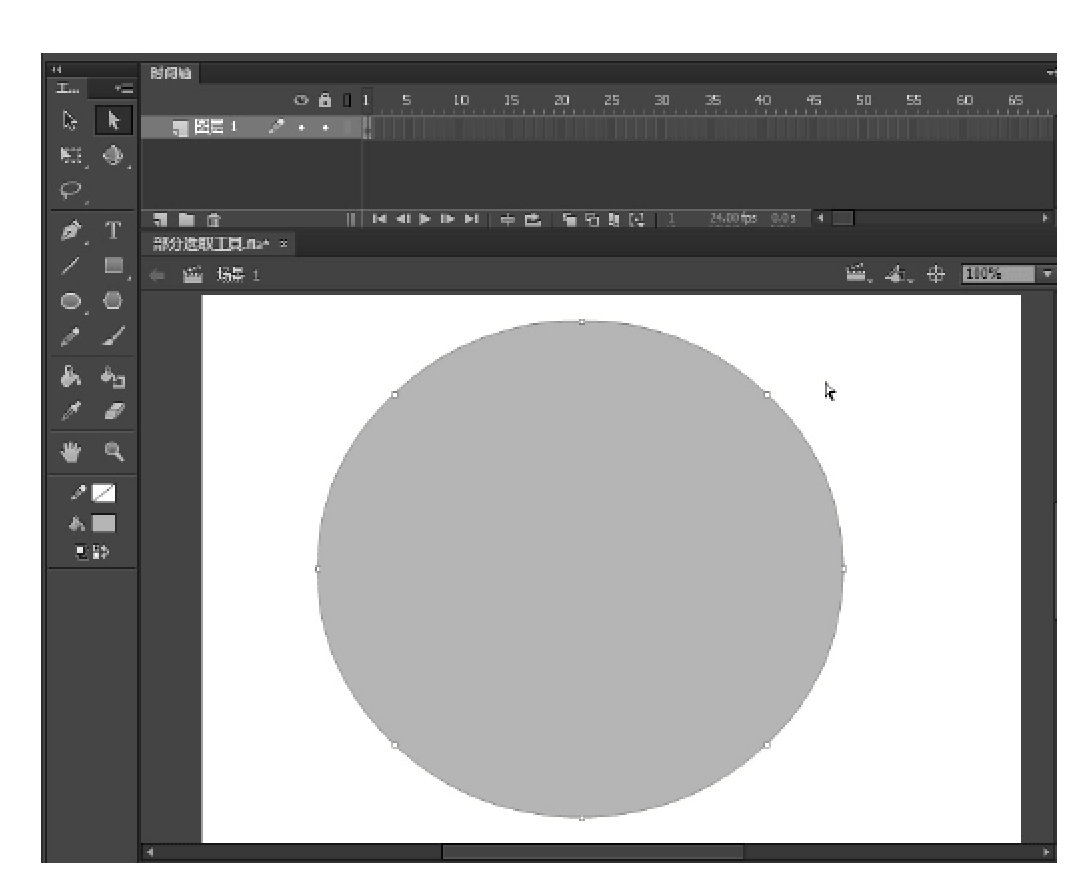


图 15-40　选择椭圆

步骤03 选择其中一个控制点，此时光标右下角会出现一个空白的正方形，拖动该点，轮廓会随之改变，如图 15-41 所示。

步骤04 将“部分选取”工具靠近对象时，当光标右下角出现黑色实心方块的时候，按下鼠标左键就可以拖动对象了，如图 15-42 所示。

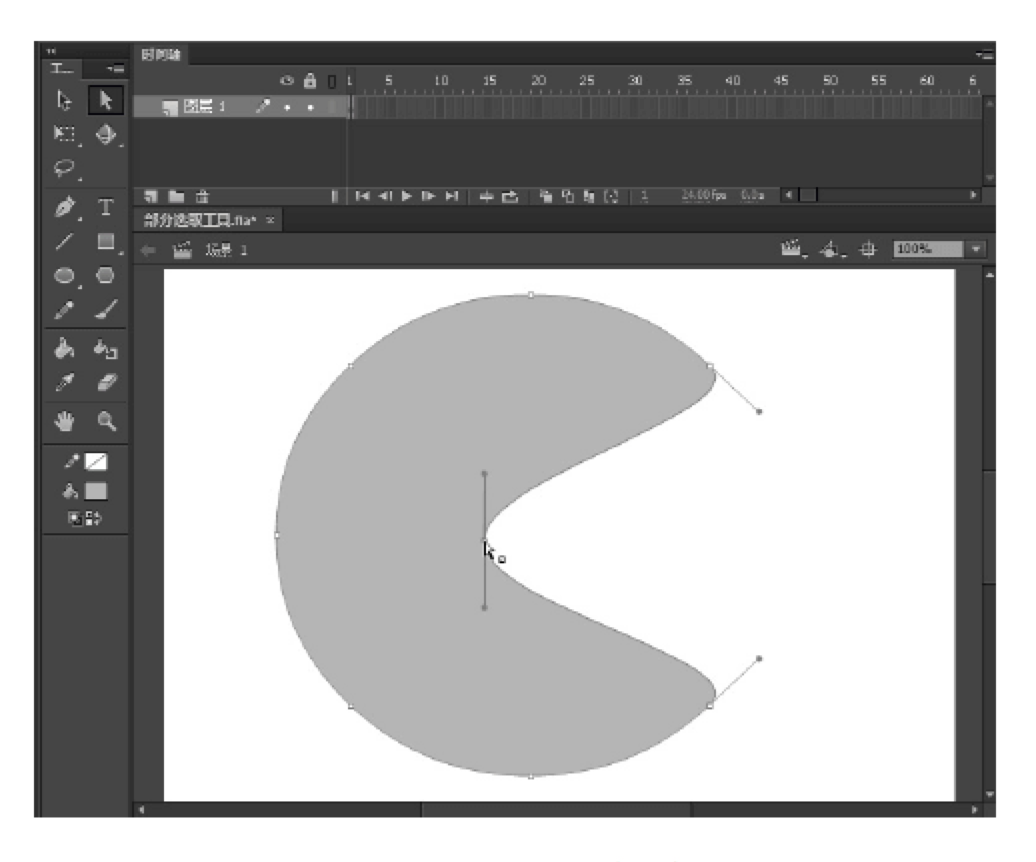


图 15-41　改变轮廓

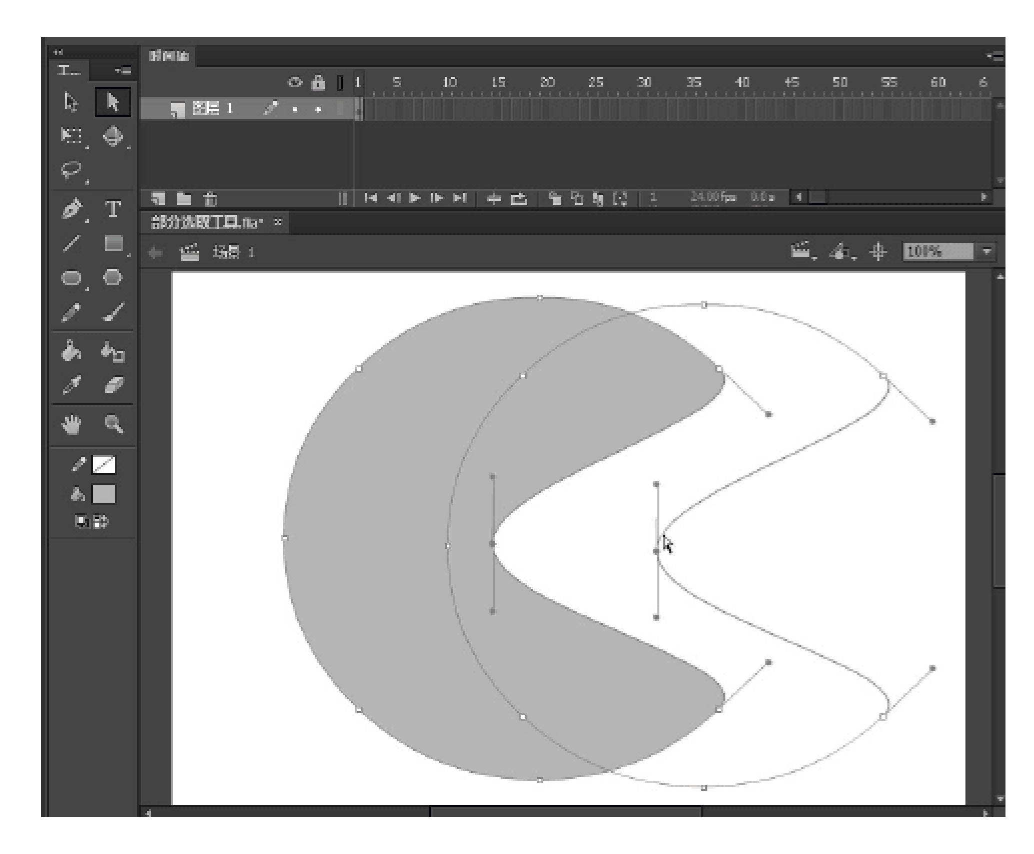


图 15-42　拖动对象

15.5　编辑图形颜色工具

Flash 提供了多种设置和修改颜色的方法，添色工具主要包括“颜料桶”工具、“墨水瓶”工具、“滴管”工具，下面将详细介绍它们的使用方法。

15.5.1　颜料桶工具

“颜料桶”工具是用来填充封闭区域的，它既能填充一个空白区域，又能改变已着色区域的颜色，可以使用纯色、渐变和位图填充，甚至可以用“颜料桶”工具对一个未完全封闭的区域进行填充。

在工具箱中选择“颜料桶”工具，单击工具箱中的“空隙大小”按钮，在弹出的菜单中可以设置填充的属性，包括“不封闭空隙”、“封闭小空隙”、“封闭中等空隙”和“封闭大空隙”4 个选项，如图 15-43 所示。

图 15-43　填充属性

- 不封闭空隙：在使用颜料桶填充颜色前，Flash 将不会自行封闭所选区域的任何空隙。也就是说，所选区域的所有未封闭的曲线内将不会被填色。
- 封闭小空隙：在使用颜料桶填充颜色前，会自行封闭所选区域的小空隙。也就是说，如果所填充区域不是完全封闭的，但是空隙很小，则 Flash 会近似地将其判断为完全封闭而进行填充。
- 封闭中等空隙：在使用颜料桶填充颜色前，会自行封闭所选区域的中等空隙。也就是说，如果所填充区域不是完全封闭的，但是空隙大小中等，则 Flash 会近似地将其判断为完全封闭而进行填充。
- 封闭大空隙：在使用颜料桶填充颜色前，自行封闭所选区域的大空隙。也就是说，如果所填充区域不是完全封闭的，而且空隙尺寸比较大，则 Flash 会近似的将其判断为完全封闭而进行填充。



使用“颜料桶”工具的具体操作步骤如下。

步骤01 启动 Flash CC，新建空白文档，在舞台中按住鼠标左键绘制绿色椭圆，如图 15-44 所示。

步骤02 选择颜料桶工具，将光标指针移到舞台中，在填充区域内部单击，填充颜色，或者在轮廓内单击填充，如图 15-45 所示。

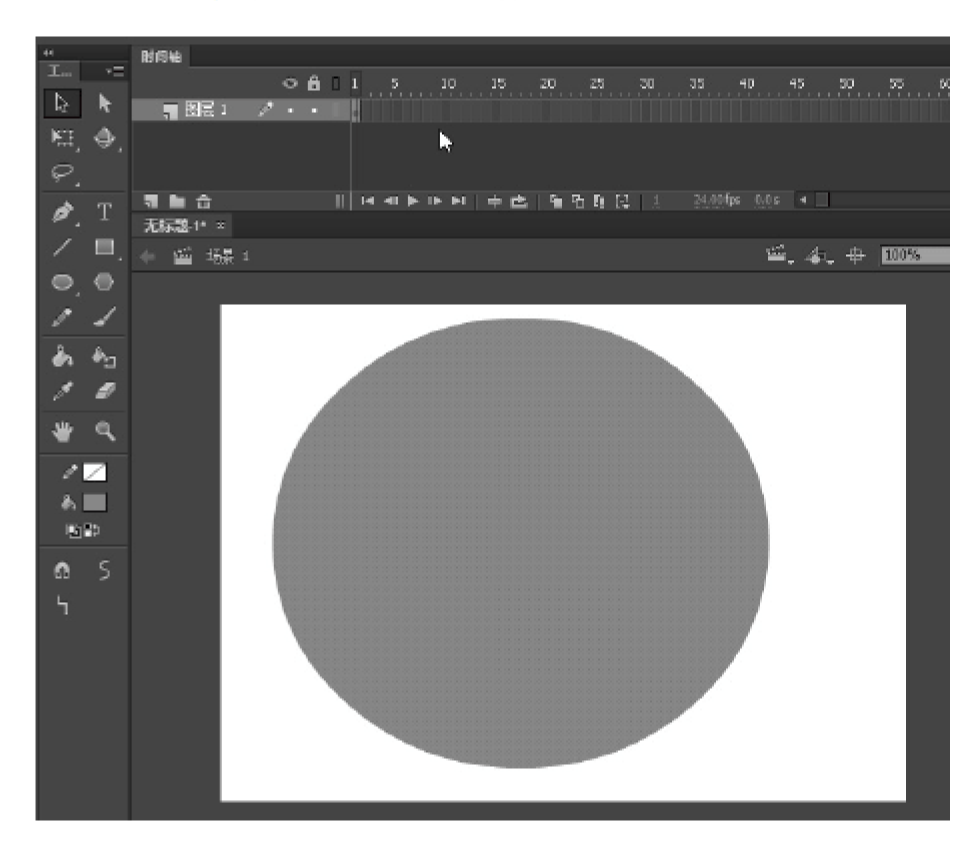


图 15-44　绘制椭圆

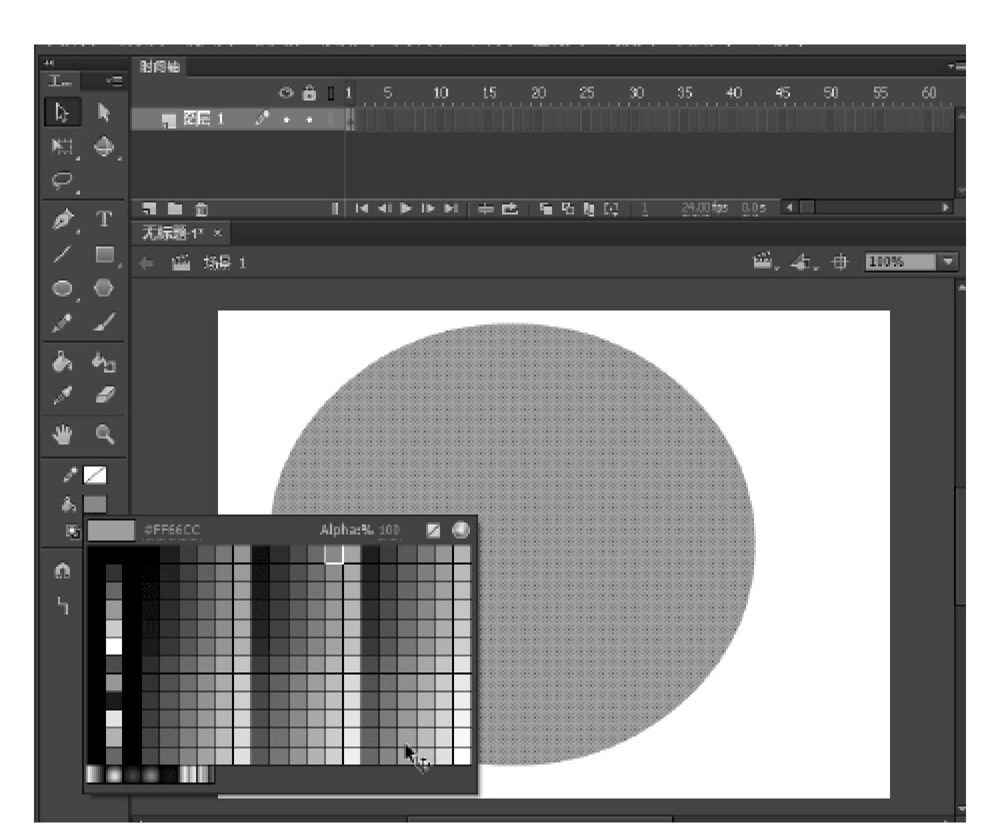


图 15-45　更改填充颜色

15.5.2　墨水瓶工具

“墨水瓶”工具用来在绘图中更改线条和轮廓线的颜色与样式。它不仅能够在选定图形的轮廓线上加上规定的线条，还可以改变一条线段的粗细、颜色和线型等，并且可以给打散后的文字和图形加上轮廓线。

步骤01 选择工具箱中的“墨水瓶”工具，将鼠标指针移到舞台中，将发现它变成了一个墨水瓶形状，表明此时已经激活了“墨水瓶”工具，在“属性”面板中设置想要的参数，如图 15-46 所示。

步骤02 给无轮廓图形添加了轮廓，使用“墨水瓶”工具在舞台中单击改变轮廓线颜色，如图 15-47 所示。

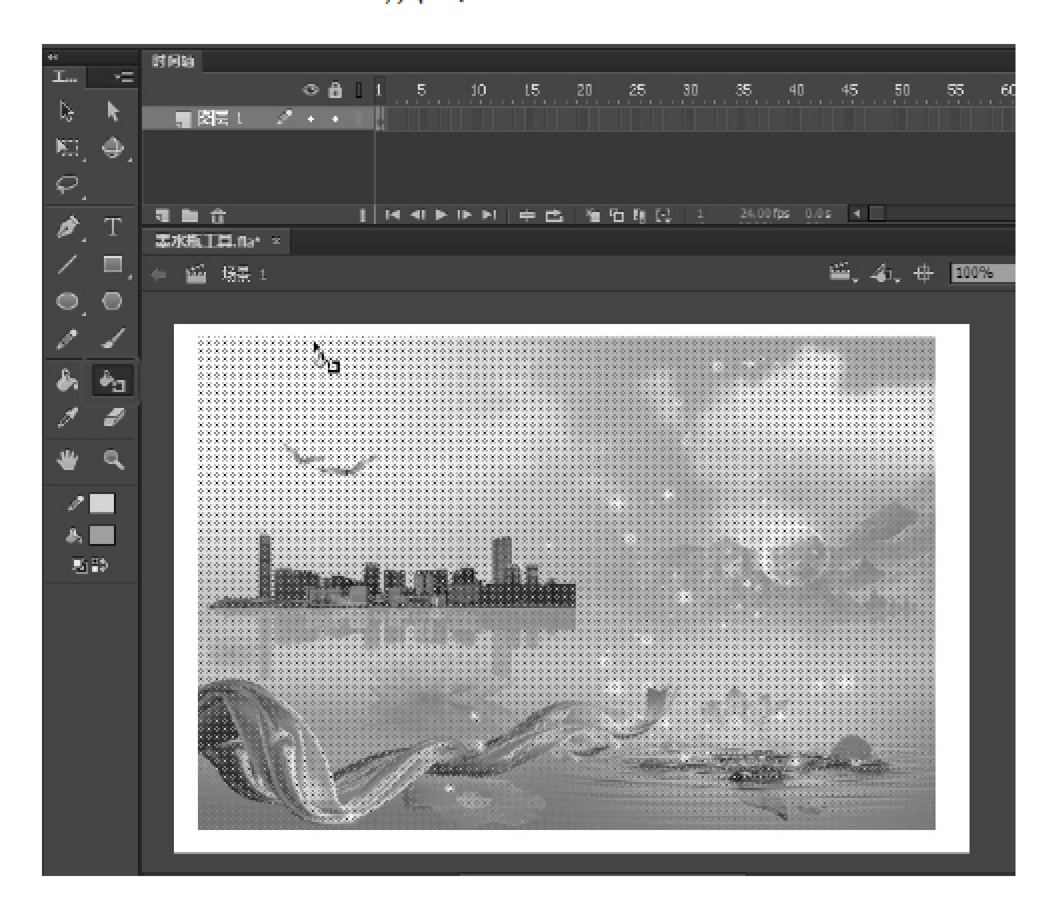


图 15-46　激活“墨水瓶”工具



图 15-47　改变轮廓线颜色

15.5.3 滴管工具

“滴管”工具是吸取某种对象颜色的管状工具，应用“滴管”工具可以获取需要的颜色，另外还可以对位图进行属性采样。使用“滴管”工具的具体操作步骤如下。

步骤01 打开原始文件，执行“修改”|“分离”命令，将图像打散，如图 15-48 所示。

步骤02 选择工具箱中的“滴管”工具，将“滴管”工具放置在要复制其属性的填充上，这时在“滴管”工具的旁边出现了一个刷子图标，单击鼠标则将形状信息采样到填充工具中，如图 15-49 所示。

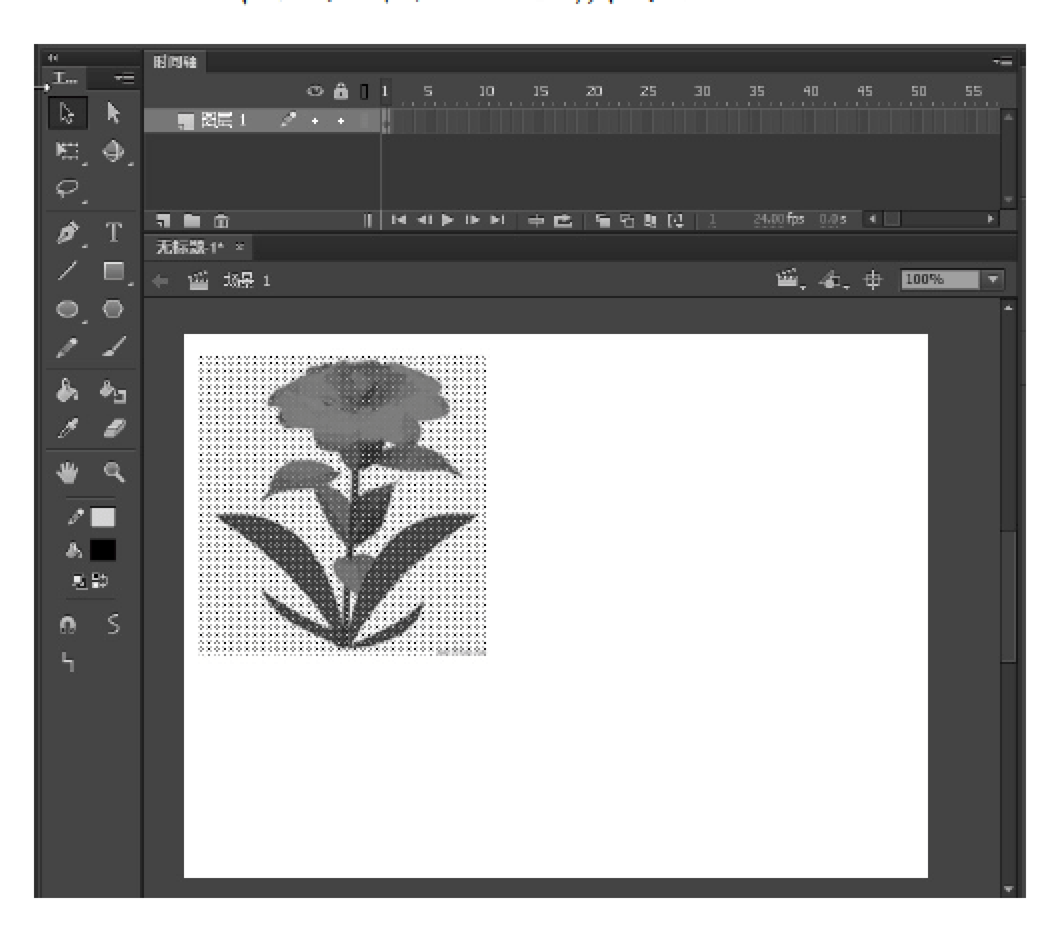


图 15-48 打散图像

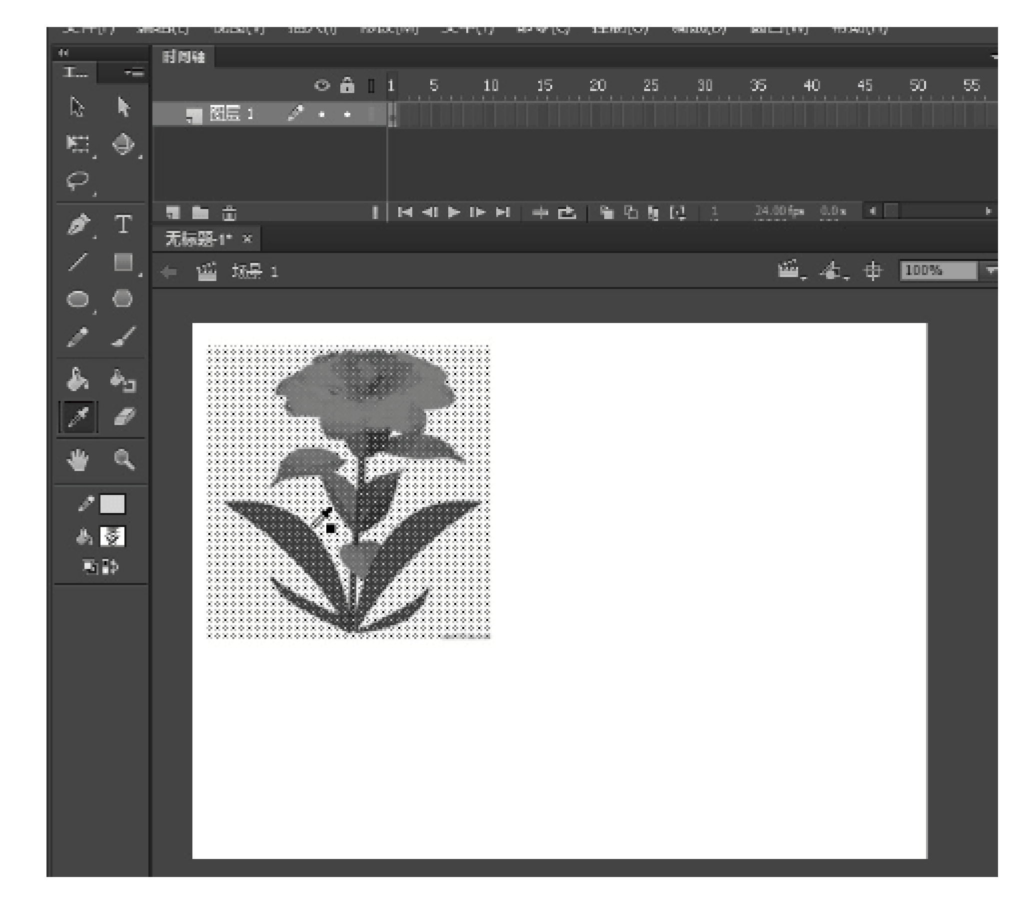


图 15-49 采集填充

步骤03 选择工具箱中的“矩形”工具，在舞台中绘制一个矩形，该矩形将具有“滴管”工具所提取的填充属性，如图 15-50 所示。

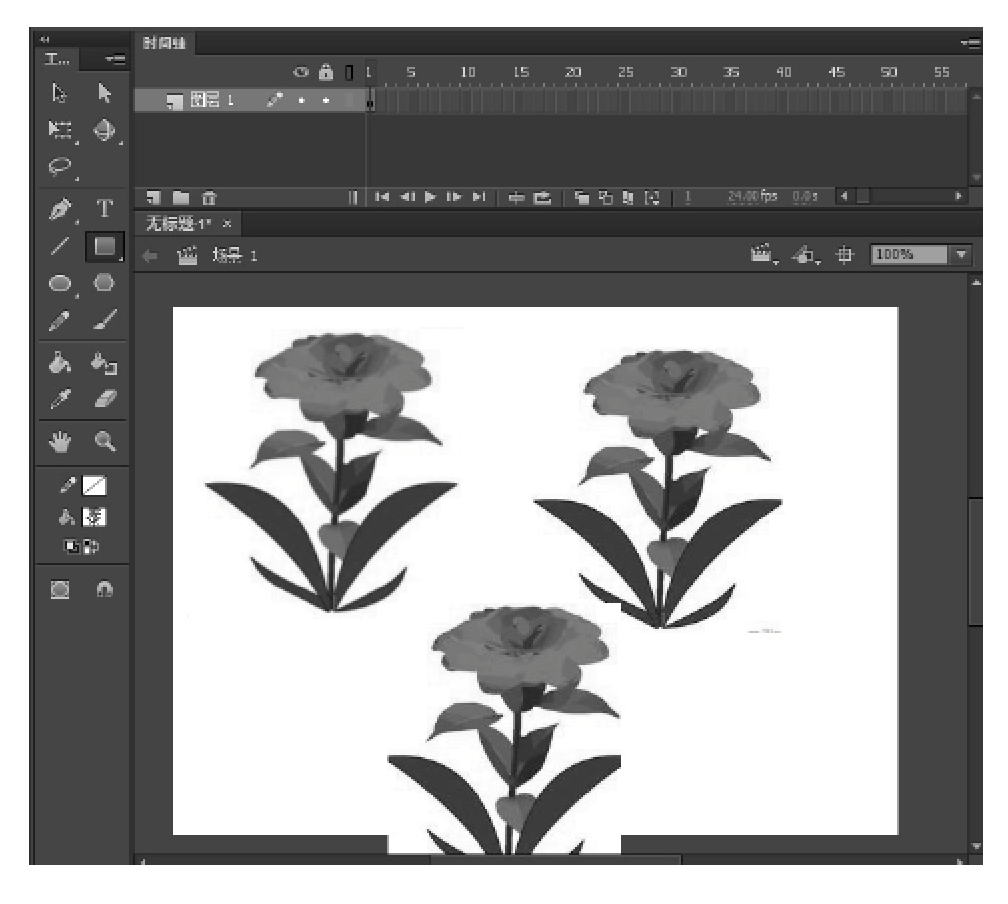


图 15-50 填充属性

15.5.4 橡皮擦工具

“橡皮擦工具”用于清除图形中多余或错误的部分，是绘图编辑中常用的辅助工具。与“刷



子工具”一样，在属性选项区域中可以为“橡皮擦工具”选择 5 种图形擦除模式，它们的编辑效果与“刷子工具”的绘图模式相似。

选择“橡皮擦”工具后，在工具箱的下部会出现 3 个附属工具选项，如图 15-51 所示。

- 橡皮擦模式：用于擦除区域，包括“标准擦除”、“擦除填色”、“擦除线条”、“擦除所选填充”和“内部擦除”5 个选项，如图 15-52 所示。
- 水龙头：可以直接清除所选取的区域，使用时只需要单击笔触或填充区域，就可以擦除笔触或填充区域。
- 橡皮擦形状：设置橡皮擦的形状以进行精确的擦除。



图 15-51　附属工具



图 15-52　橡皮擦模式

“橡皮擦”工具的具体使用步骤如下。

步骤01 启动 Flash CC，新建空白文档并导入图像文件“橡皮擦工具.jpg”，按 Ctrl+B 键分离图像，选择工具箱中的“橡皮擦”工具，如图 15-53 所示。

步骤02 选择“内部擦除”选项，并选择“橡皮擦形状”，按住鼠标左键在舞台中擦除图像，如图 15-54 所示。

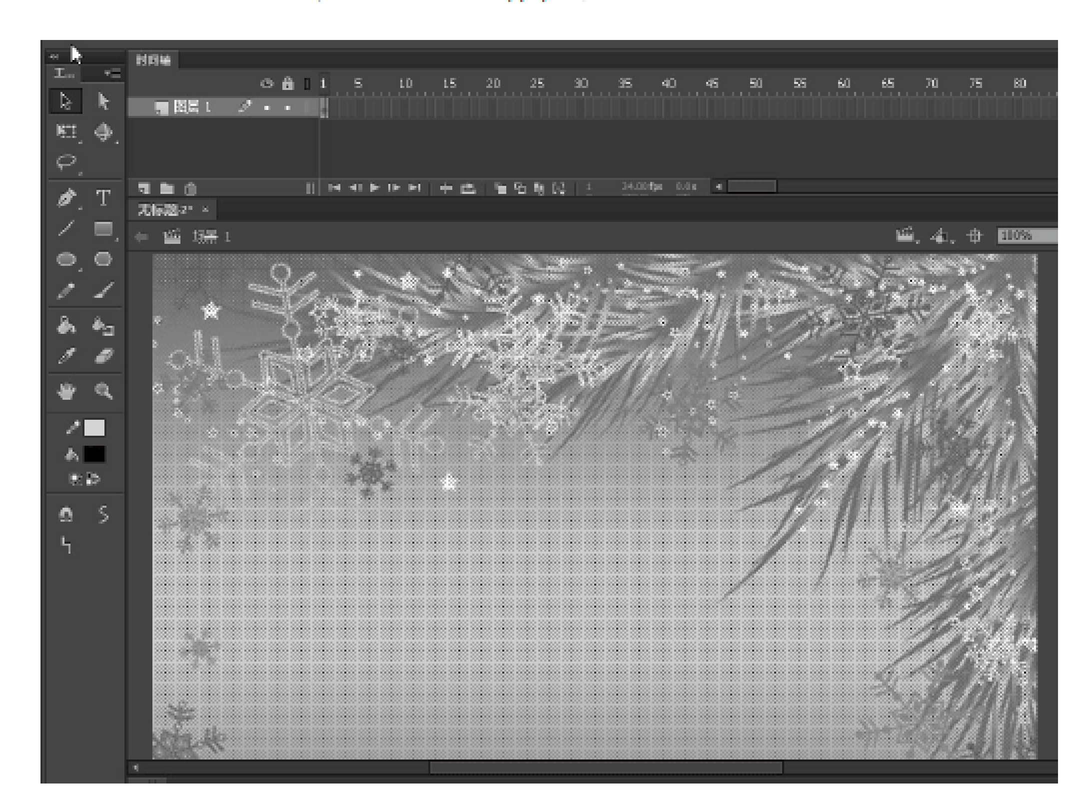


图 15-53　分离图像



图 15-54　擦除图像

15.6　文本工具的基本使用

文本工具可不单单打字那么简单，它还包含了静态文本、动态文本、输入文本，如图 15-55

所示。

- 静态文本：就是我们最常用的一种文本形式了，在影片中加字修饰等基本上都是用这一类文本，该文本的最终效果，取决于我们在影片中编辑的，也就是说，原先设定它是怎么样的，最后导出的效果就是那样，取决于原先的编辑。
- 动态文本：这一类也比较常用，这是可更新的一种文本形式，像是动态时钟，就可以用到了，可借助代码，实现文本不定时更新。
- 输入文本：就是可以让用户自己输入文本，像是一些填充题就比较常用到。

在静态文本的“属性”面板中，可以更改文本的字体、颜色、间距等，如图 15-56 所示。

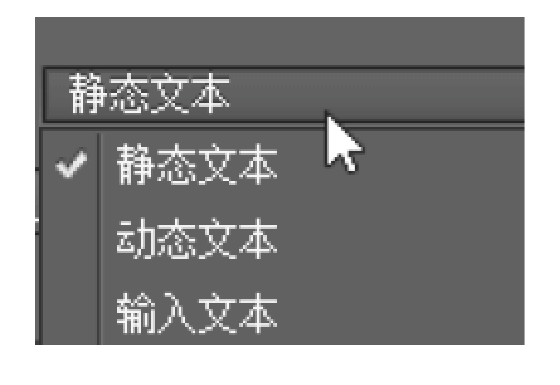


图 15-55　文本类型

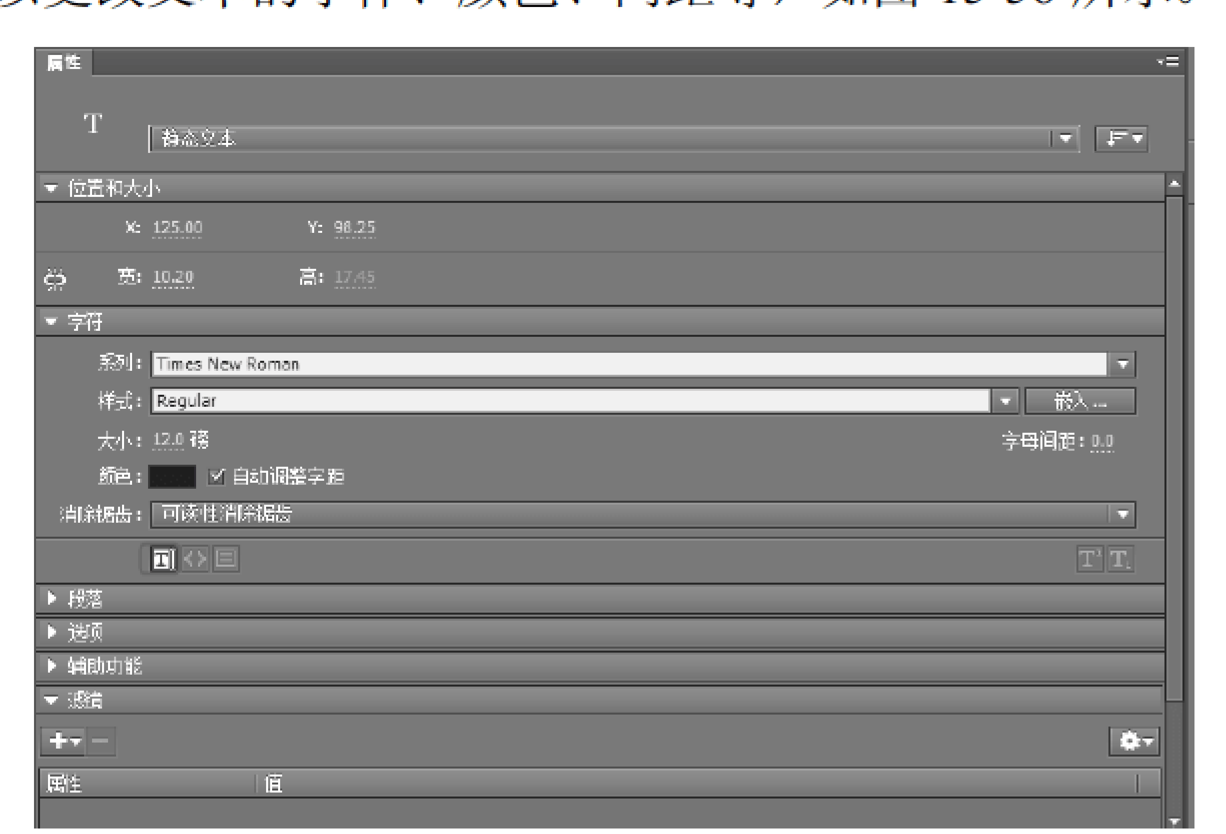


图 15-56　静态文本属性

动态文本“属性”面板，除了修改字体、颜色外，还有要注意的就是动态文本没有修改横竖排列的选项，文本只呈水平排列，动画中包含动态文本，或输入文本的时候，只有在导出影片的时候才能进行测试，像一些输入类的动画，只有导出的时候才能看到结果，文本在编辑状态和最后导出时显示是不完全一样的，如图 15-57 所示。

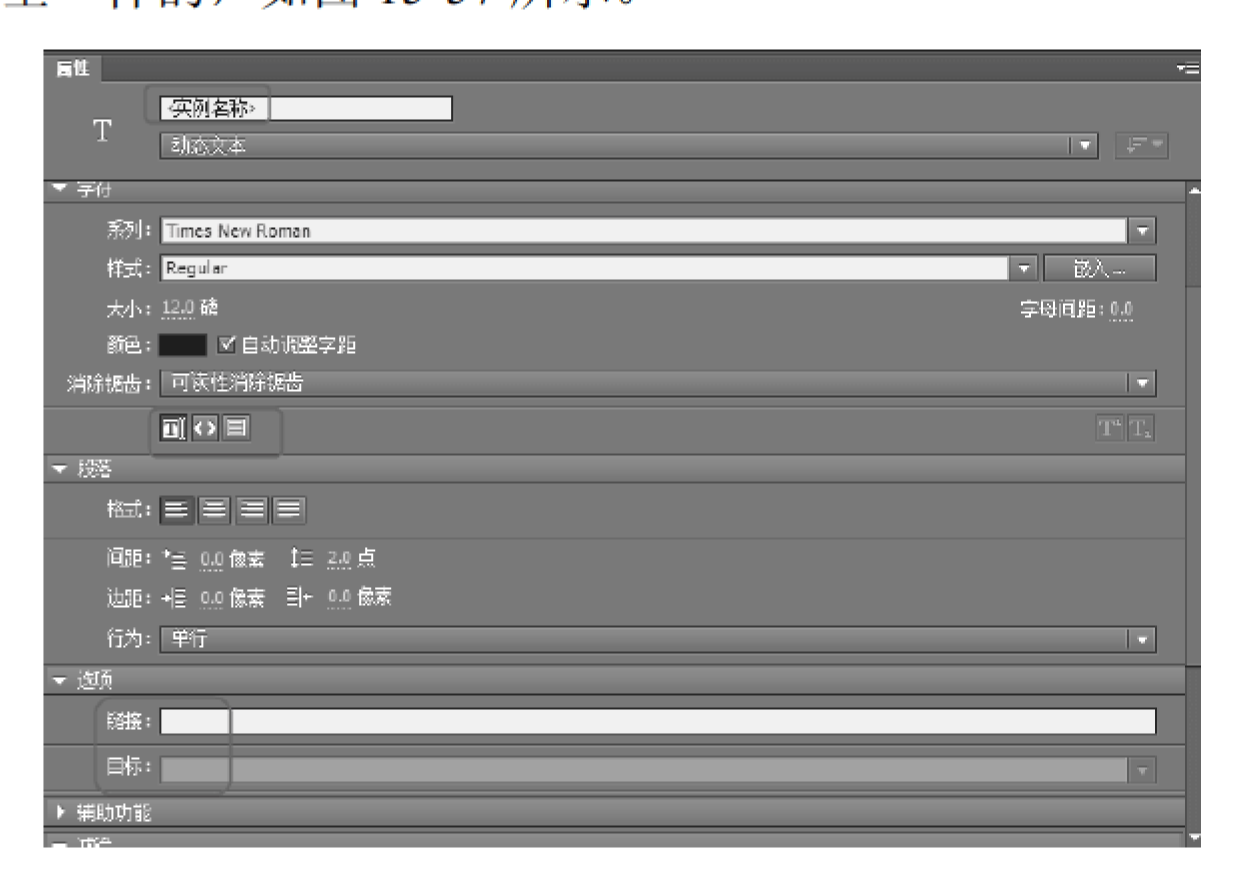


图 15-57　动态文本属性

除了上面的基本设置外，还可以利用“实例名称”编辑框为动态文本设置实例名。在“线条类型”下拉列表中，可设置文字排列方式，其中包括“单行”（输出时文字以单行显示）、“多行”



（输出时文字以多行显示）、“多行不换行”（此时只能通过按 Enter 键进行换行）。

单击“将文本显现为 HTML”时，可保留文本的格式，如字体、颜色、大小与超链接。当导出文件时，将自动使用相关的 HTML 标记，另外还可以利用“变量”编辑框设置变量名，利用下面的“URL 链接”设置 URL 链接，利用“目标”设置在何处打开链接网页。

“目标”中包括：

- -blank：表示在新浏览器窗口中打开链接网页。
- -parent：表示在当前框架的父框架中打开（仅对框架网页有效）。
- -self：表示在当前窗口中打开链接网页。
- -top：表示在当前窗口的顶层框架中打开。

输入文本的“属性”面板，基本与动态文本相似，主要就是不能加链接，但在“线条类型”下拉列表中多了密码选项，这样设置后输入的文本就是呈米字形的了，如图 15-58 所示。

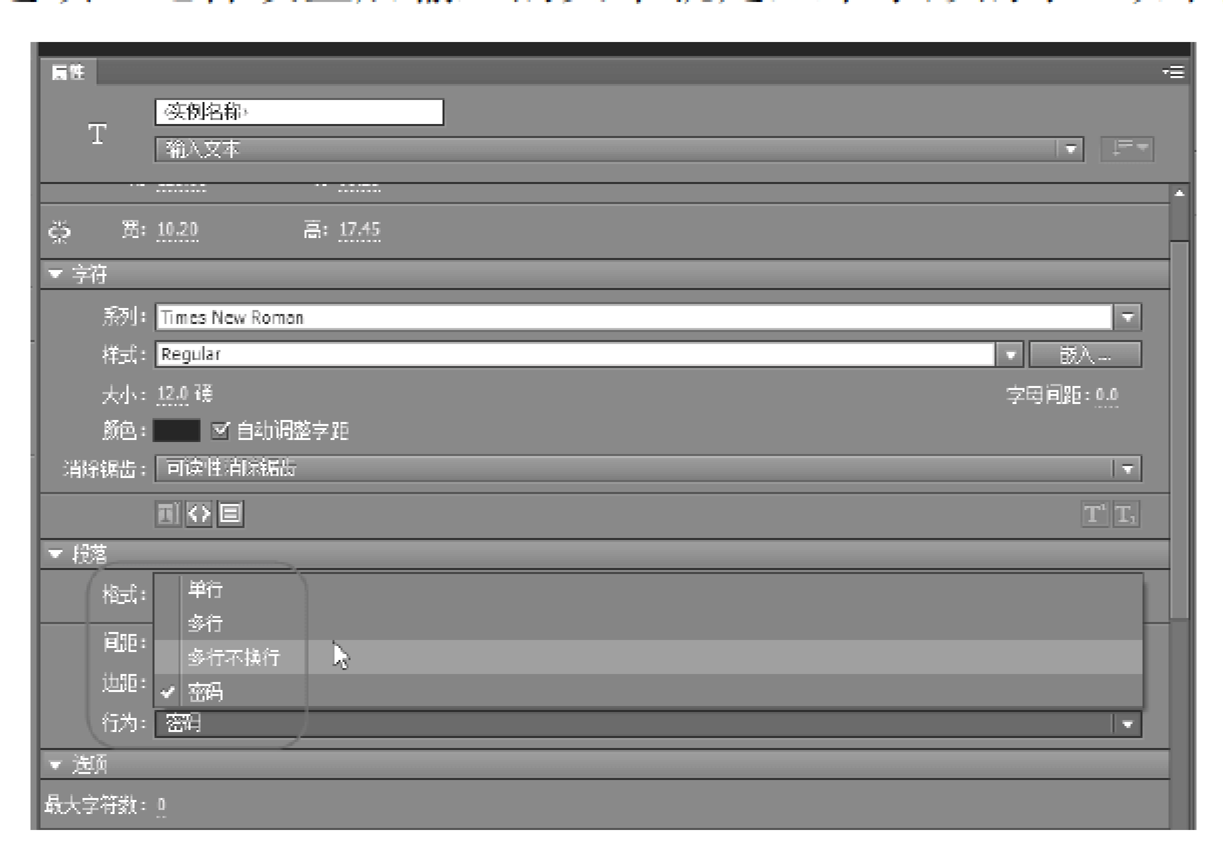


图 15-58　动态文本

文本输入后，右下角有个方框框，可以调整文本框的大小，上下左右也有可调整的实心小方形。其实文本也可以用变形工具进行调整的，输入文本允许设置“最大字符数”，可以控制输入的字符是多少，默认为 0，表示无限制，如图 15-59 所示。

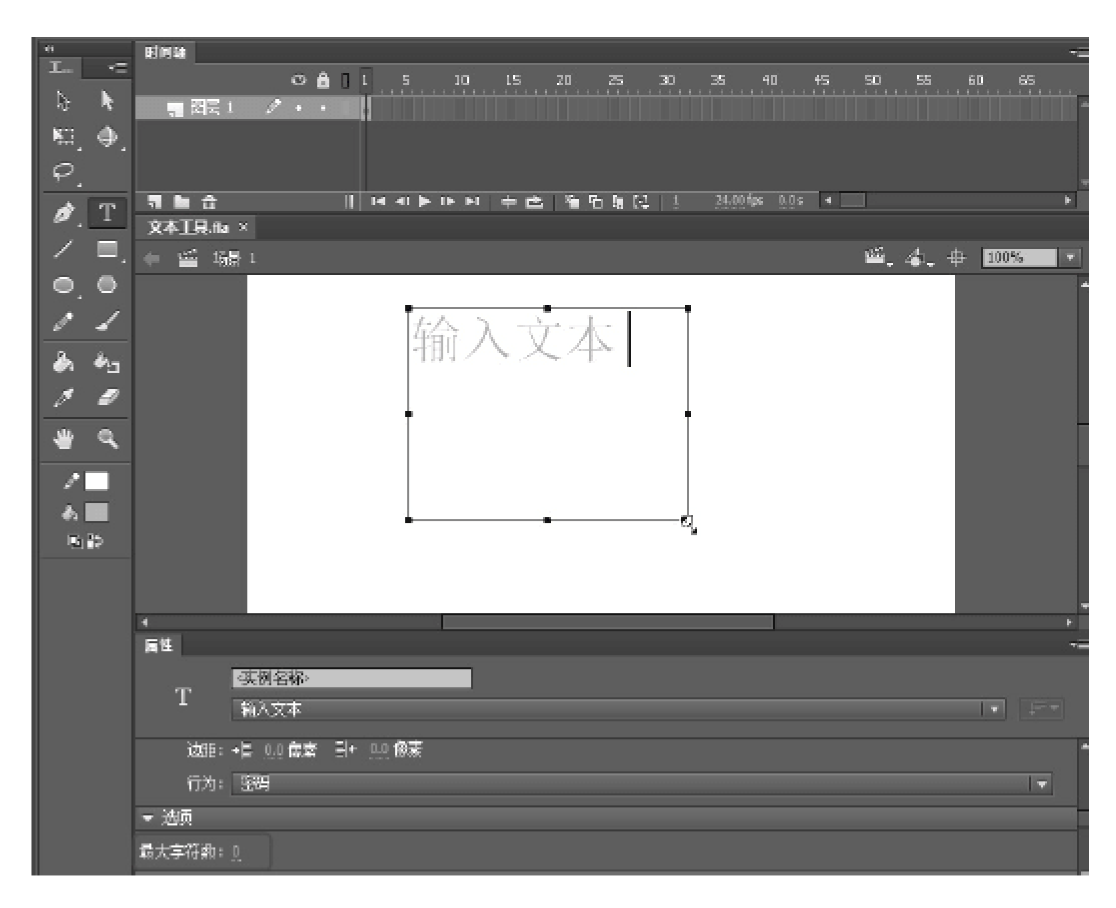


图 15-59　输入文本框

15.7 实战

本章我们主要学习了 Flash CC 基本绘图工具和文本工具的使用，本节将介绍如何制作立体投影文字和创建简单的向日葵花。

15.7.1 实战 1——制作立体投影文字

立体投影文字的制作，主要方法是利用文字位移成立体发光投影文字效果，如图 15-60 所示，具体操作步骤如下。



图 15-60 发光文字效果

原始文件：原始文件/15/发光.jpg
最终文件：最终文件/15/发光.Fla

步骤01 启动 Flash CC，执行“文件”|“导入”|“导入到舞台”命令，导入图像文件并修改文档大小，如图 15-61 所示。



图 15-61 导入图像文件

步骤02 单击时间轴面板底部的“新建图层”按钮，新建图层 2，如图 15-62 所示。



步骤03 选择工具箱中的“横排文字”工具，打开“属性”面板，文字设置为“静态文本”，字体“样式”设置为 Bold，“大小”设置为 110，“颜色”设置为黑色，如图 15-63 所示。



图 15-62　新建图层 2



图 15-63　设置文本属性

步骤04 在舞台中单击输入字母 LOVE，如图 15-64 所示。



图 15-64　输入文字

步骤05 单击时间轴面板中的“新建图层”按钮，在图层 2 的上面新建图层 3，在字母的上面输入白色字母 LOVE，如图 15-65 所示。



图 15-65　输入字母

步骤06 打开“属性”面板，单击“添加滤镜”按钮在弹出的列表中选择“发光”选项，如图15-66所示。

步骤07 添加发光效果，将“模糊”设置为8，“颜色”设置为黄色，如图15-67所示。



图 15-66 选择“发光”选项

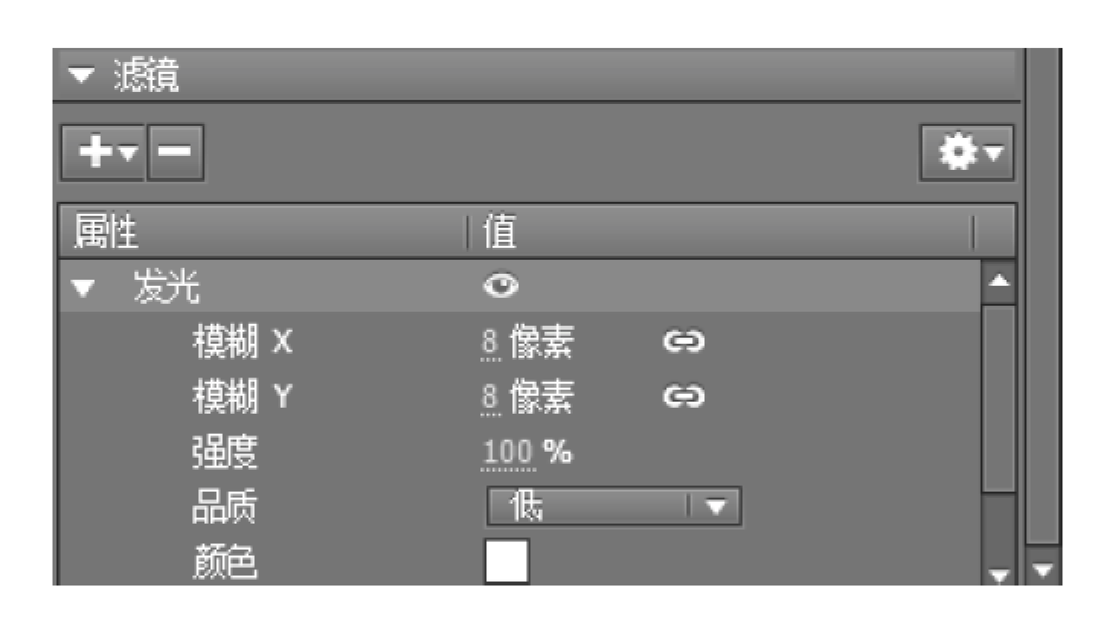


图 15-67 设置发光参数

步骤08 设置完成后，即可看到立体投影发光效果如图15-68所示。



图 15-68 立体投影发光效果

15.7.2 实战 2——创建简单的向日葵花

本节讲述利用Flash绘图工具制作简单的向日葵花效果，如图15-69所示，具体操作步骤如下。

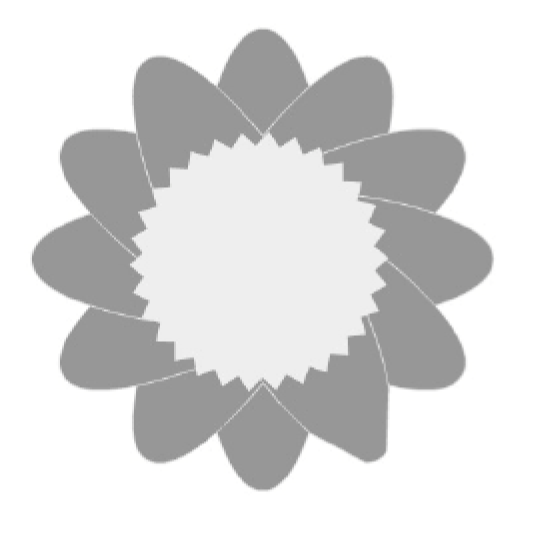


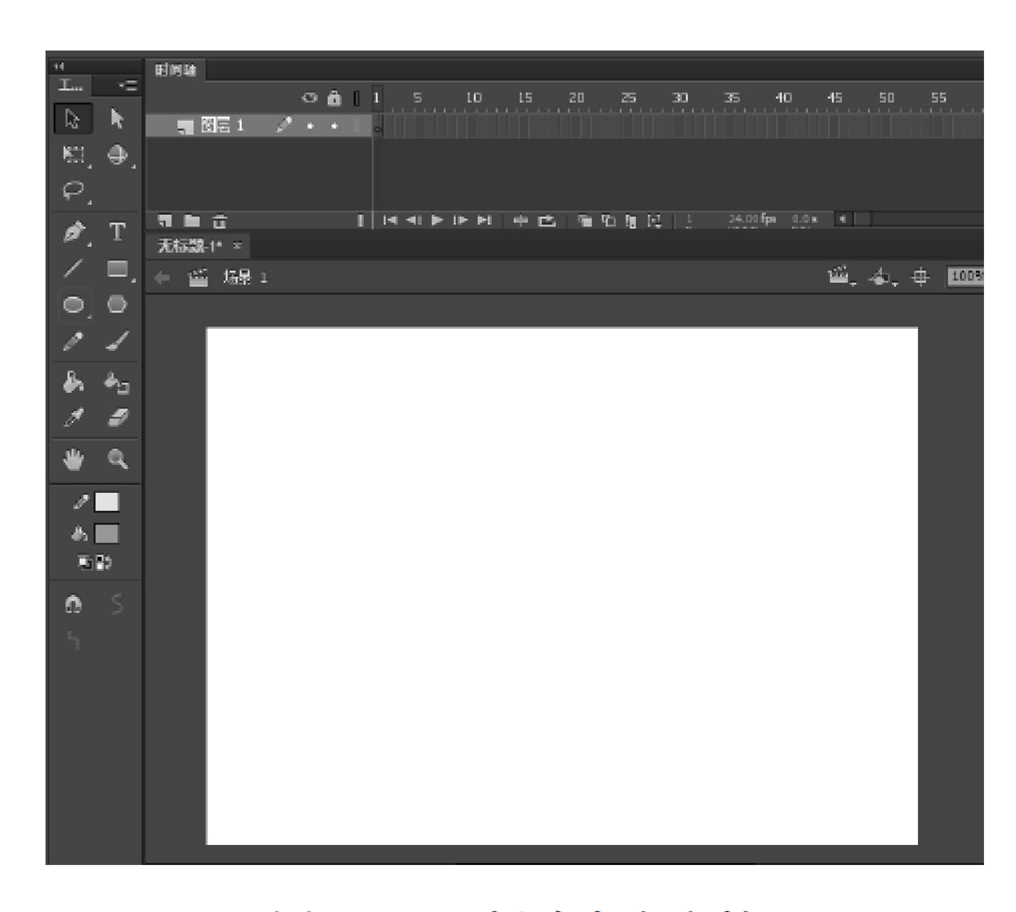
图 15-69 向日葵花效果



最终文件：最终文件/15/向日葵花.Fla

步骤01 启动 Flash CC，新建空白文档，选择工具箱中的“椭圆”工具，将笔触颜色设置为黄色，填充颜色设置为绿色，如图 15-70 所示。

步骤02 在舞台中按住鼠标左键绘制椭圆，如图 15-71 所示。



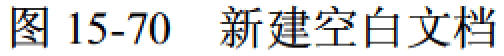


图 15-70 新建空白文档

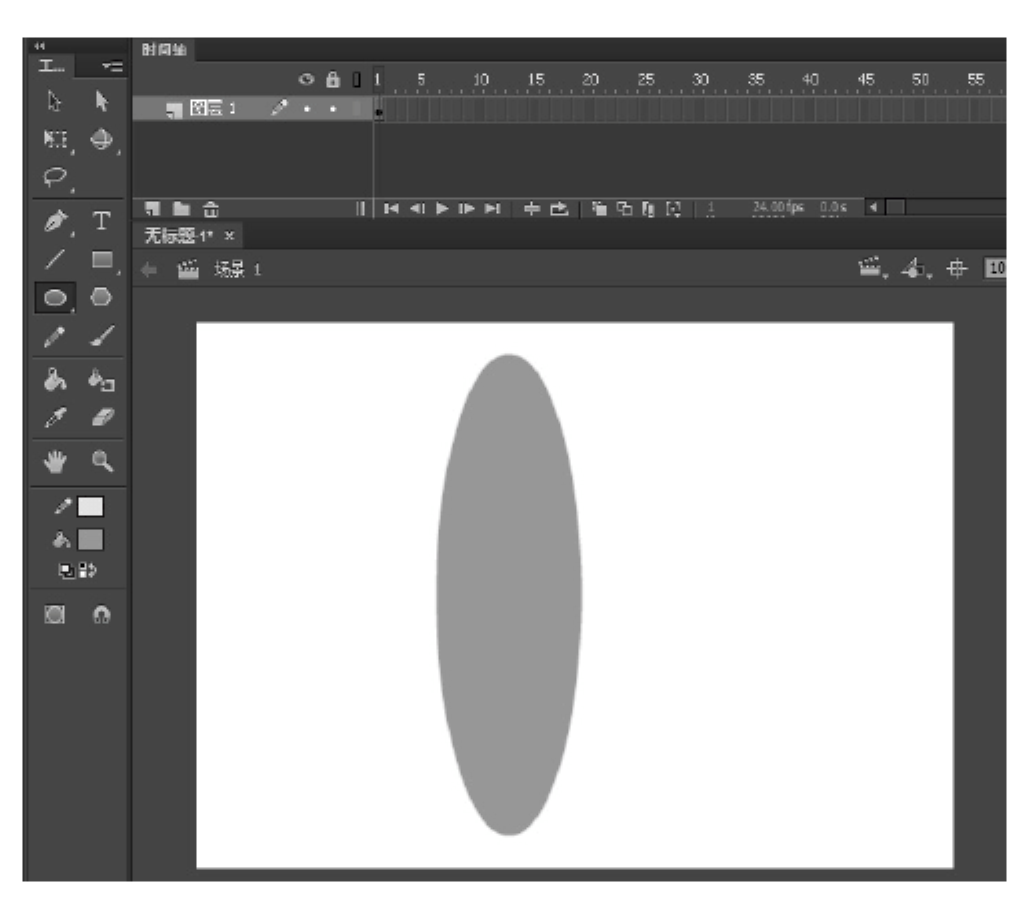


图 15-71 绘制椭圆

步骤03 选择椭圆后按 Ctrl+C 键将其复制，执行“编辑”|“粘贴到当前位置”命令，如图 15-72 所示。

步骤04 粘贴椭圆后，执行“窗口”|“变形”命令，打开“变形”面板，将“旋转”设置为 30°，如图 15-73 所示。

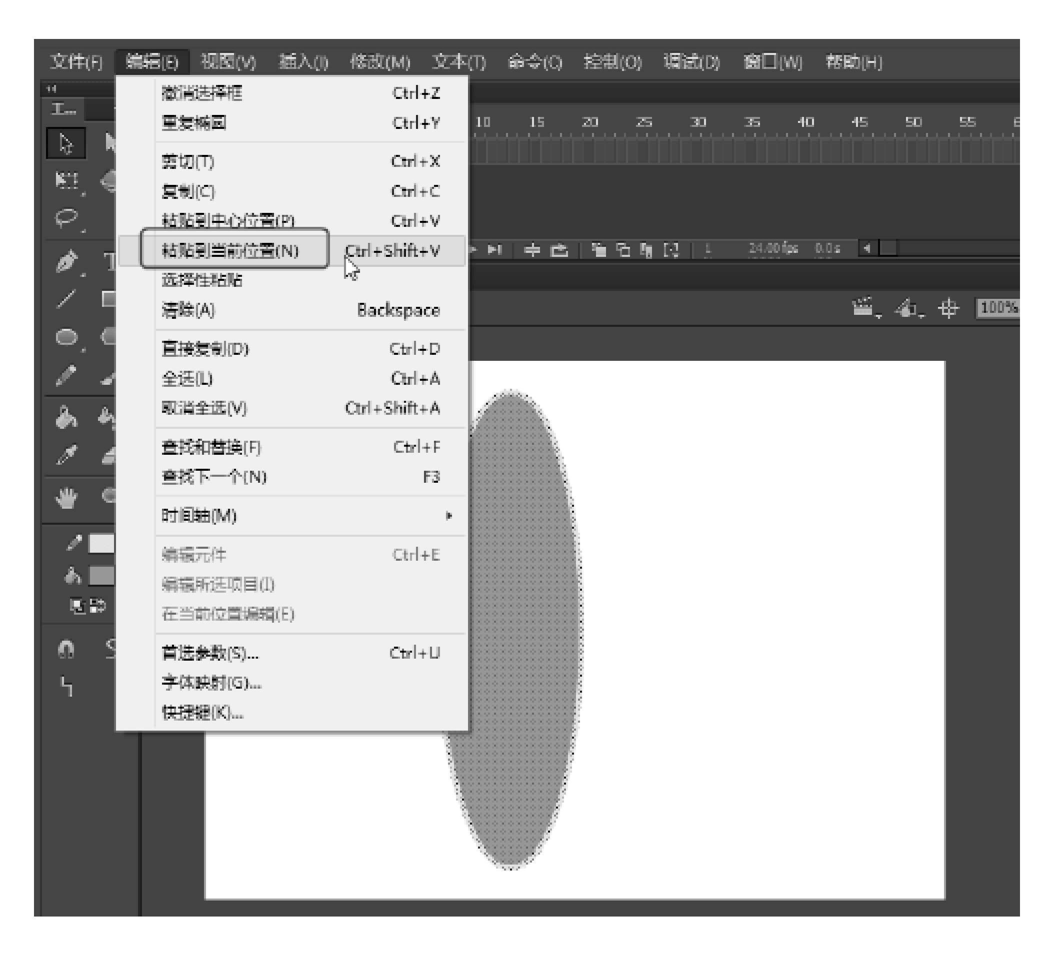


图 15-72 选择“粘贴到当前位置”命令

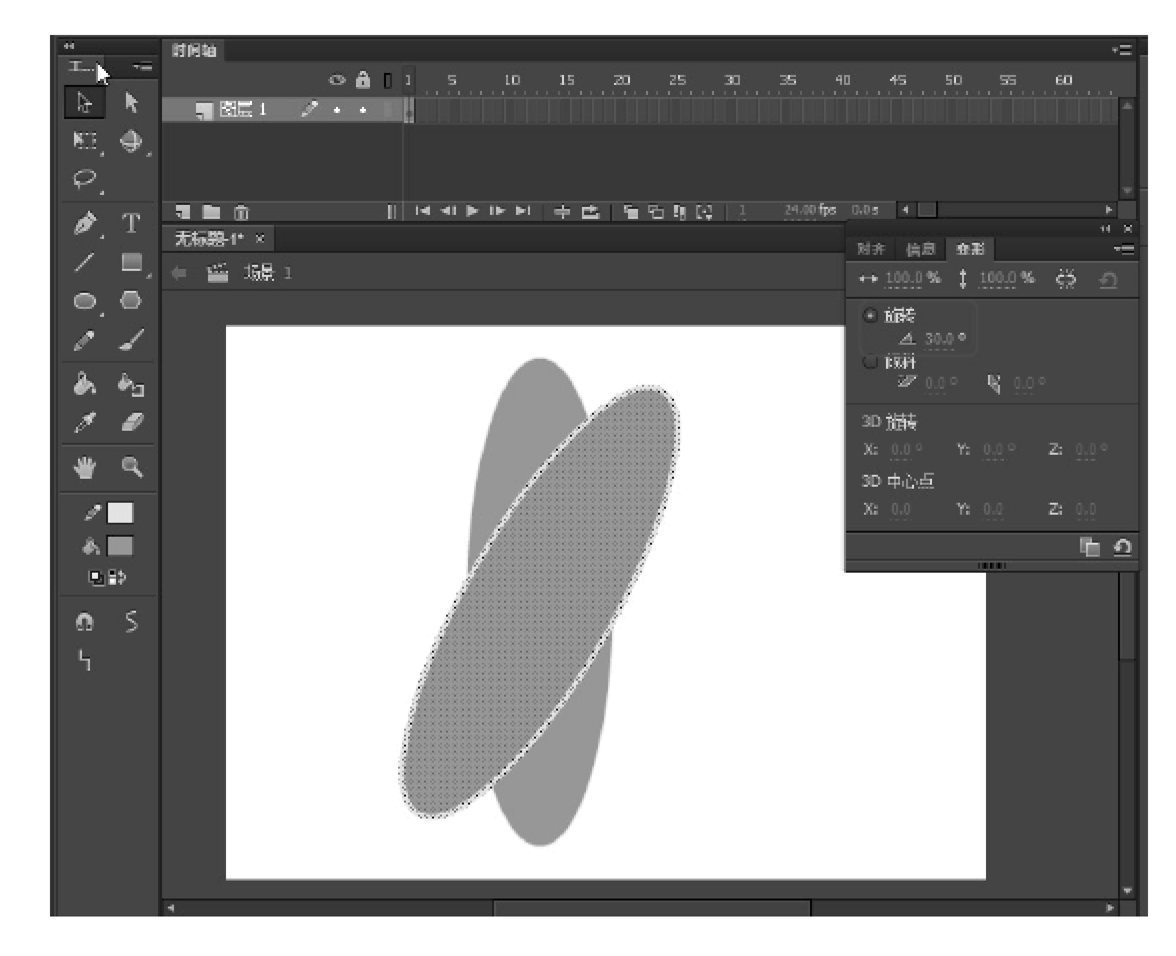


图 15-73 “变形”面板

步骤05 重复步骤 3~4 复制椭圆，然后在“变形”面板中将“旋转”设置为 60°，如图 15-74 所示。

步骤06 再复制出 3 个椭圆并设置旋转效果，如图 15-75 所示。

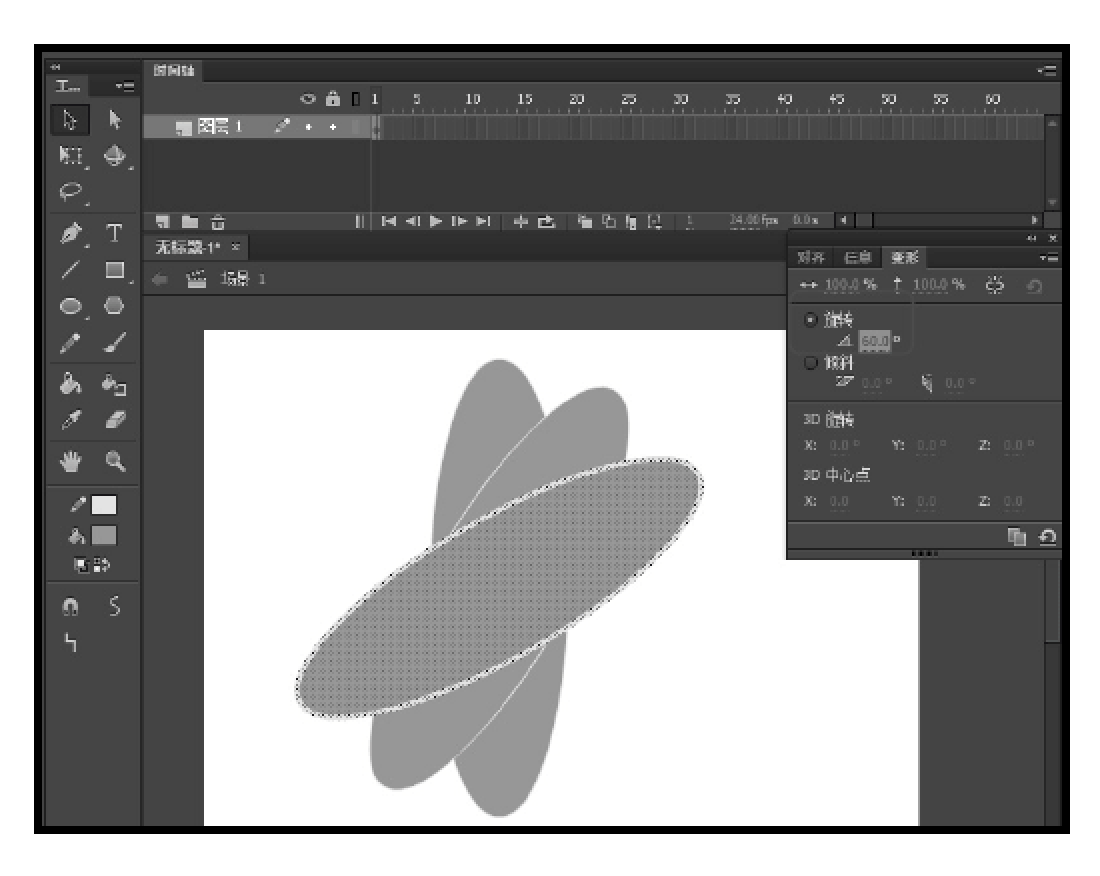


图 15-74　设置椭圆变形

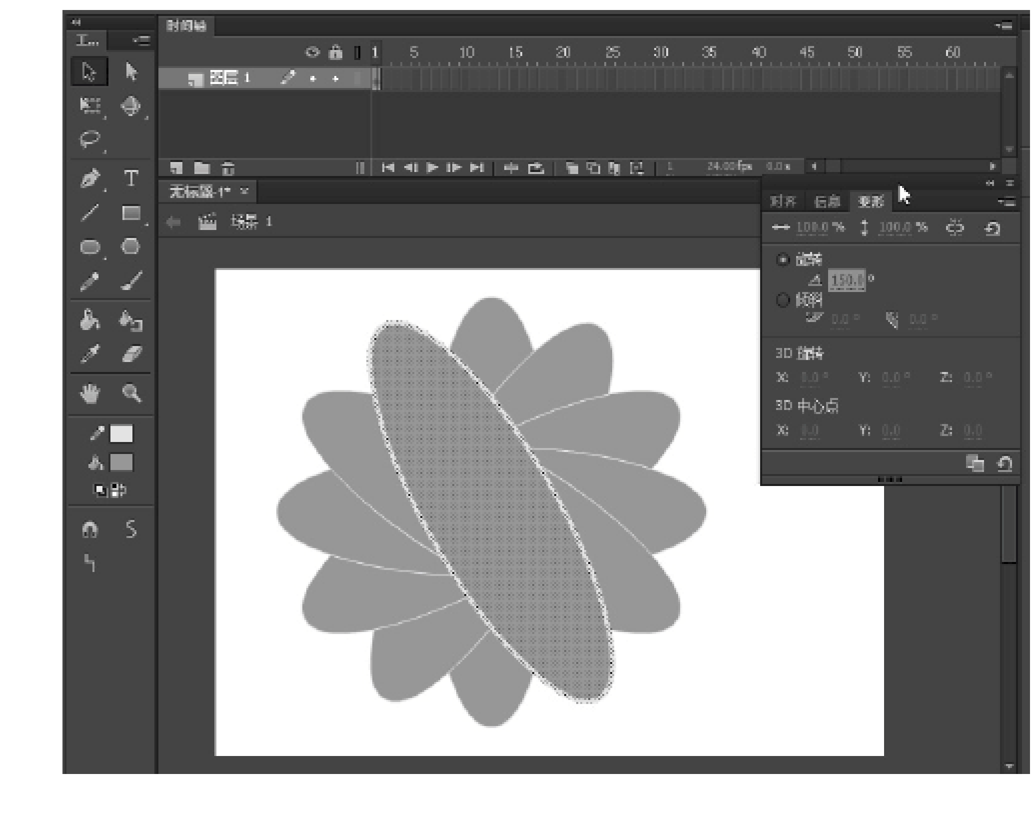


图 15-75　复制多个椭圆

步骤07 选择工具箱中的“多角星形”工具，在选项栏中单击“选项”按钮，如图 15-76 所示。

步骤08 选择后弹出“工具设置”对话框，将“样式”设置为“星形”，“边数”设置为 30，“星形顶点大小”设置为 1，如图 15-77 所示。



图 15-76　单击“选项”按钮



图 15-77　“工具设置”对话框

步骤09 单击“确定”按钮，设置多角星形参数，在舞台中按住鼠标左键绘制多角星形，如图 15-78 所示。

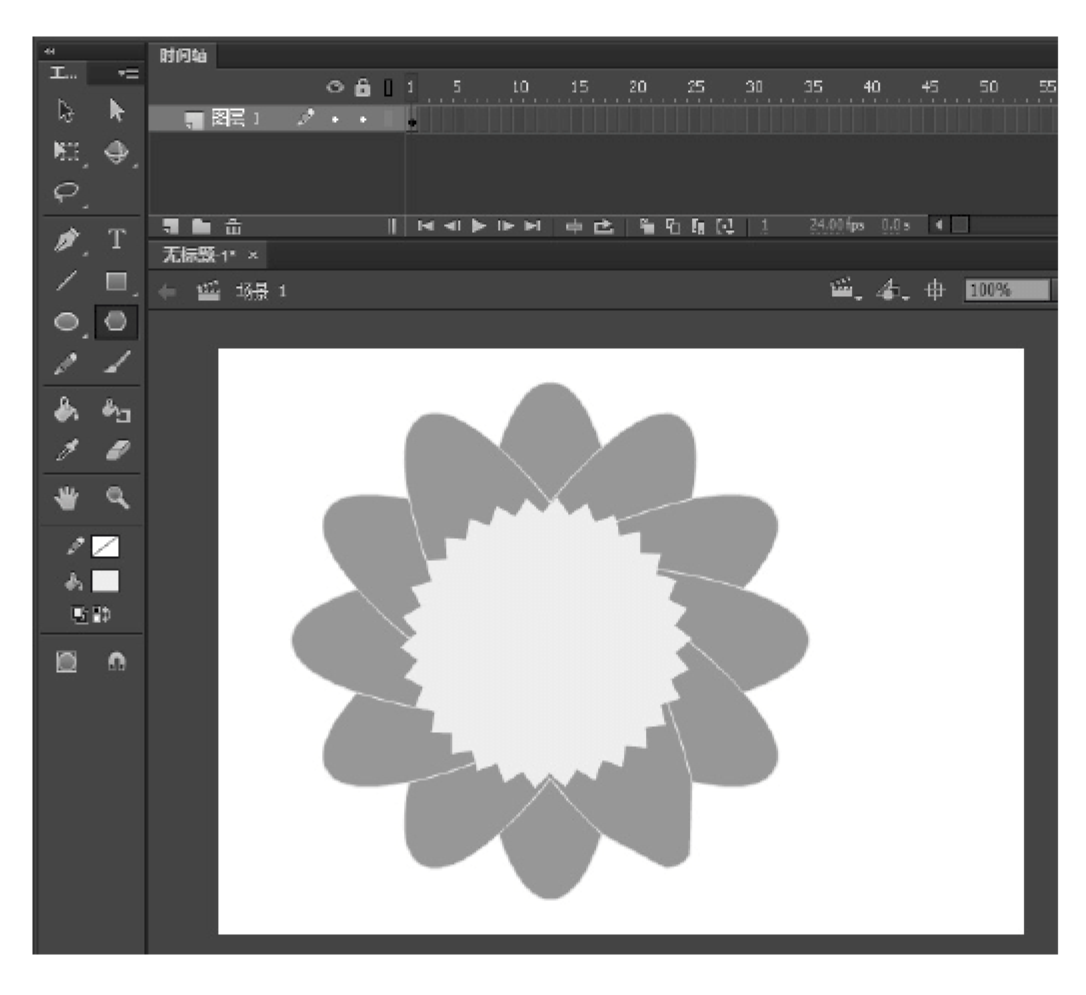


图 15-78　绘制多角星形

第 16 章　使用 Flash CC 创建基本动画

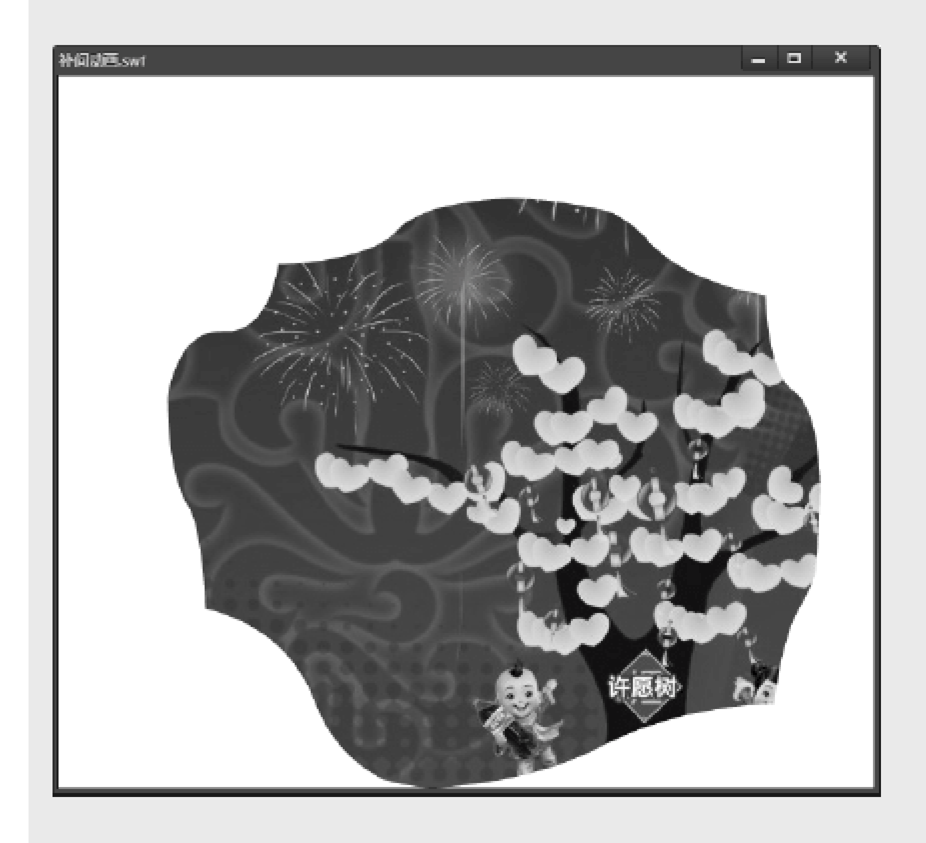


本章导读

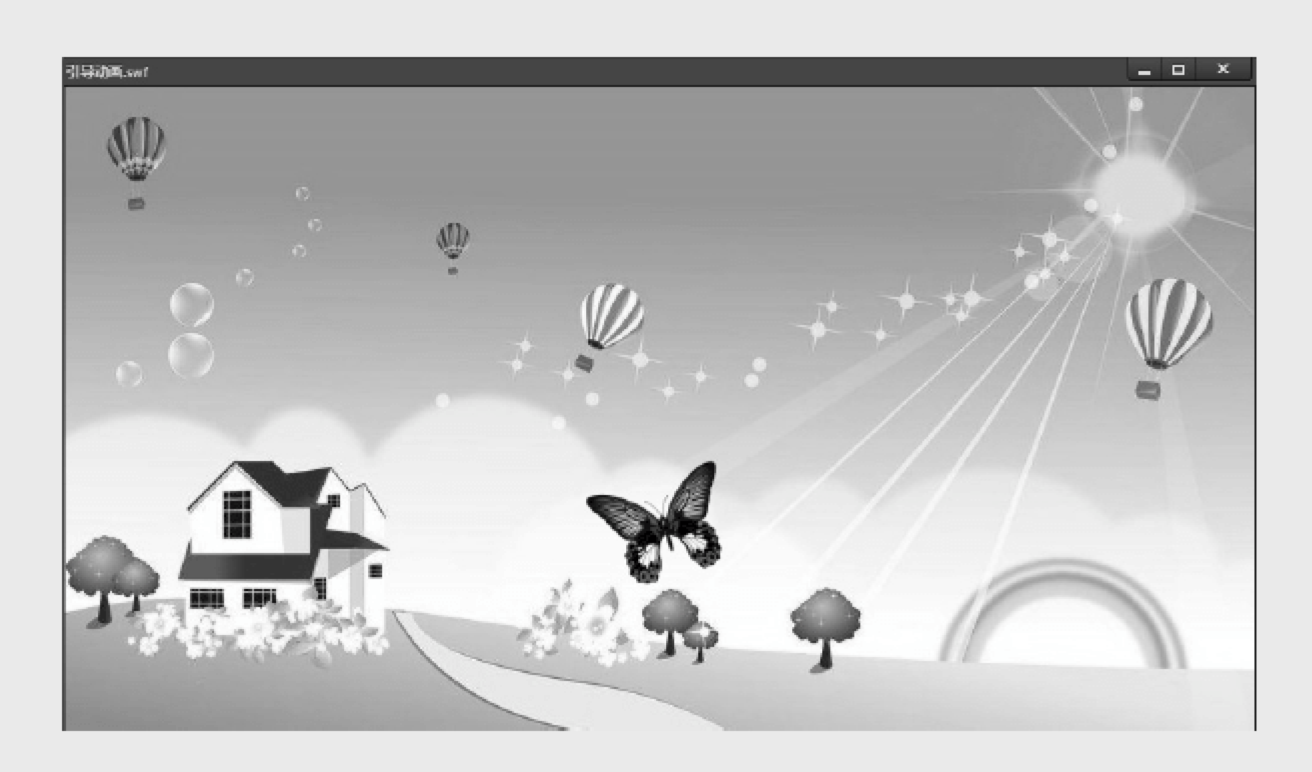
Adobe Flash CC 提供了强大的动画和多媒体内容的创建工具与环境，并让视觉效果设计师可以创建丰富多彩的动画效果。本章通过详细的例子，主要介绍 Flash 中几种简单动画的创建方法，内容包括逐帧动画和补间动画。

- 时间轴与关键帧
- 创建基本动画
- 创建引导动画
- 创建遮罩动画
- 创建有声动画
- 编辑声音

实例展示



形状补间动画



引导动画



添加音乐



遮罩动画

16.1 时间轴与关键帧

在 Flash 中，每个图层都是相互独立的，拥有独立的时间轴和独立的帧，可以在一个图层上任意修改图层中的内容而不会影响到其他图层的内容。

16.1.1 时间轴

在 Flash 中，时间轴位于工作区的右下方，是进行 Flash 动画创建的核心部分。时间是由图层、帧和播放头组成，影片的进度通过帧来控制。时间轴可以分为两个部分：左侧的图层操作区和右侧的帧操作区，如图 16-1 所示。

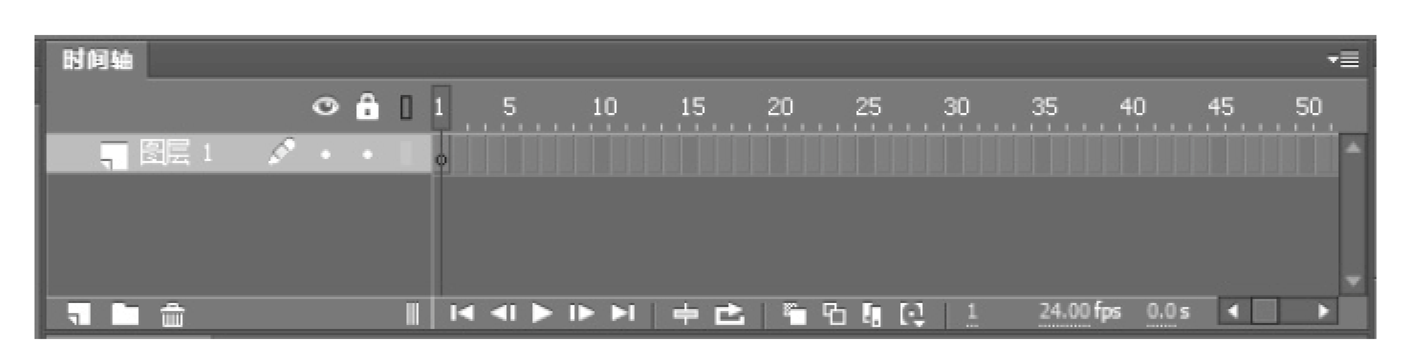


图 16-1　时间轴面板

16.1.2 时间轴中的图层

Flash 文档中的每一个场景都可以包含任意数量的时间轴图层。使用图层和图层文件夹可组织动画序列的内容和分隔动画对象。在图层和文件夹中组织它们，可防止它们在重叠时相互擦除、连接或分段。

新建一个 Flash 文档之后，它仅包含一个层，在“时间轴”面板中也可为其添加更多的层。新建图层有以下几种方法。

- 单击“时间轴”面板底部的“新建图层”按钮，即可新建图层，如图 16-2 所示。



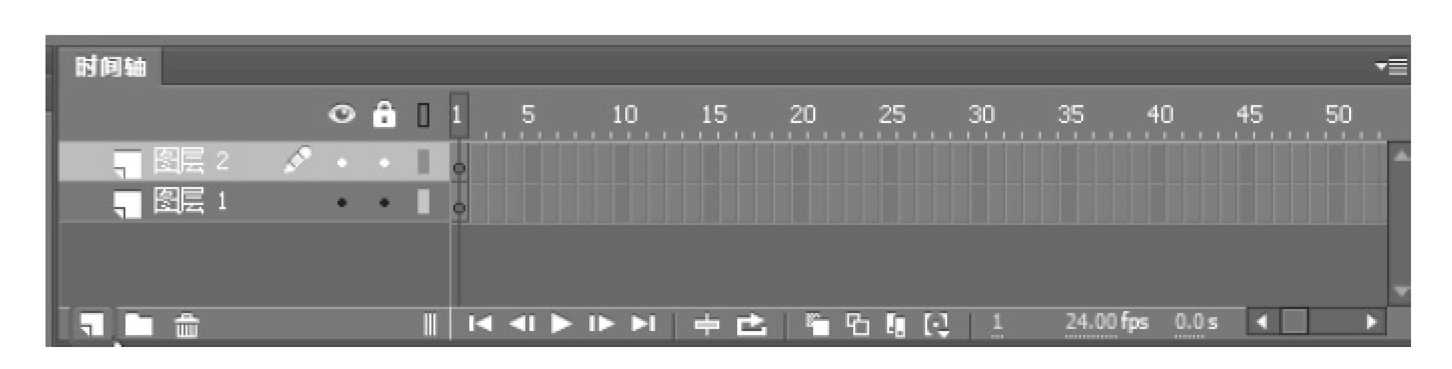


图 16-2　新建图层

- 执行“插入”|“时间轴”|“图层”命令，也可以插入图层，如图 16-3 所示。
- 在“时间轴”面板中已有的图层上，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“插入图层”命令，如图 16-4 所示，即可插入一个新图层。



图 16-3　新建图层

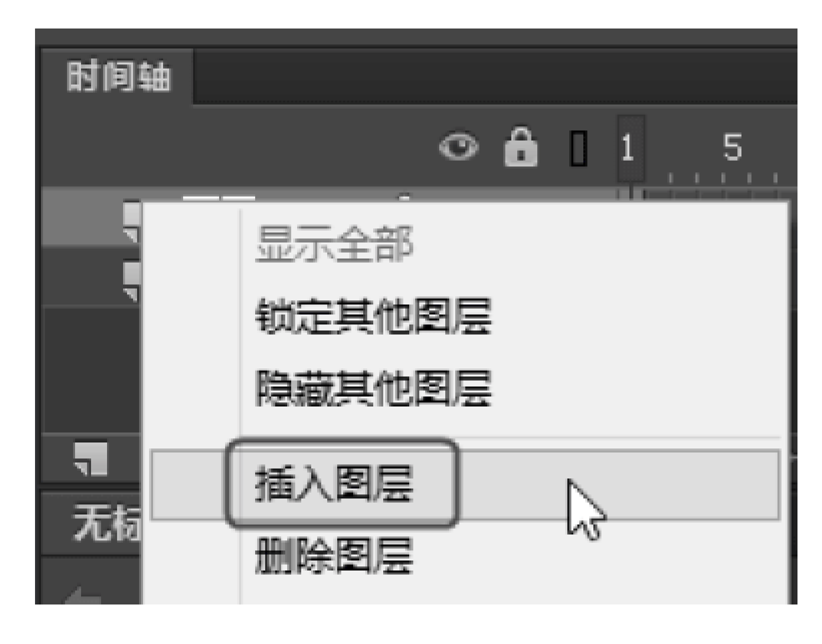


图 16-4　插入图层

16.1.3　关键帧

帧是创建动画的基础，也是构建动画最基本的元素之一。在“时间轴”面板中可以很明显地看出帧与图层是一一对应的。

在时间轴中，帧分为 3 种类型，分别是普通帧、关键帧、空白关键帧。

1. 普通帧

普通帧起着过滤和延长关键帧内容显示的作用。在时间轴中，普通帧一般是以空心方格表示，每个方格占用一个帧的动作和时间，如图 16-5 所示是在第 5 帧处插入了普通帧。

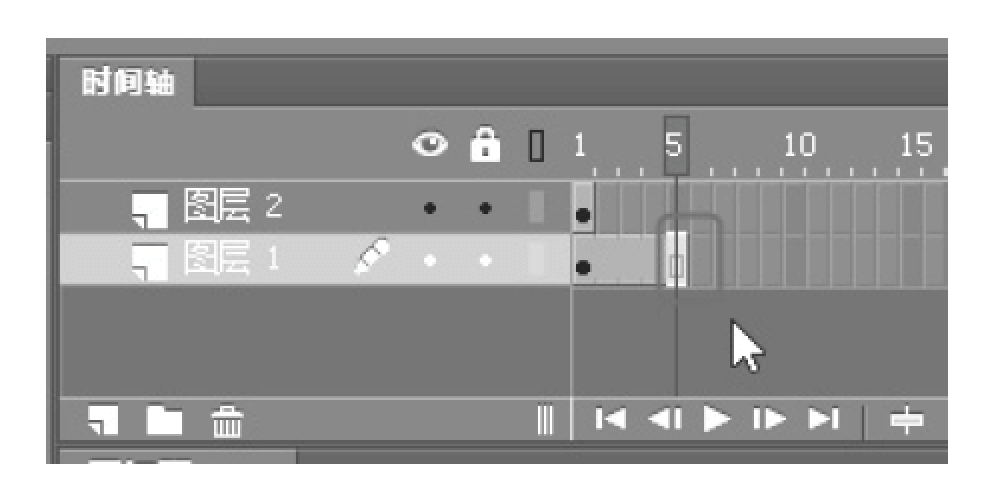


图 16-5　插入普通帧

2. 空白关键帧

空白关键帧是以空心圆表示。空白关键帧是特殊的关键帧，它没有任何对象存在，可以在其上绘制图形。如果在空白关键帧中添加对象，它会自动转化为关键帧。一般新建图层的第 1 帧都为空白关键帧，一旦在其中绘制图形后，则变为关键帧。同样的道理，如果将某关键帧中的全部

对象删除，则此关键帧会转化为空白关键帧，如图 16-6 所示。

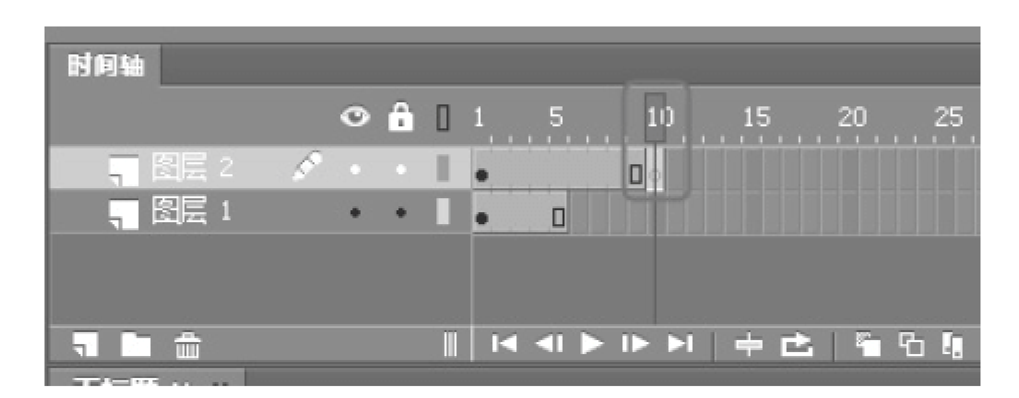


图 16-6　空白关键帧

3. 关键帧

关键帧是用来定义动画变化的帧。在动画播放的过程中，关键帧会呈现出关键性的动作或内容上的变化。在时间轴中的关键帧显示实心的小圆球，存在于此帧中的对象与前后帧中的对象属性是不同的。在时间轴面板中插入关键帧，如图 16-7 所示。

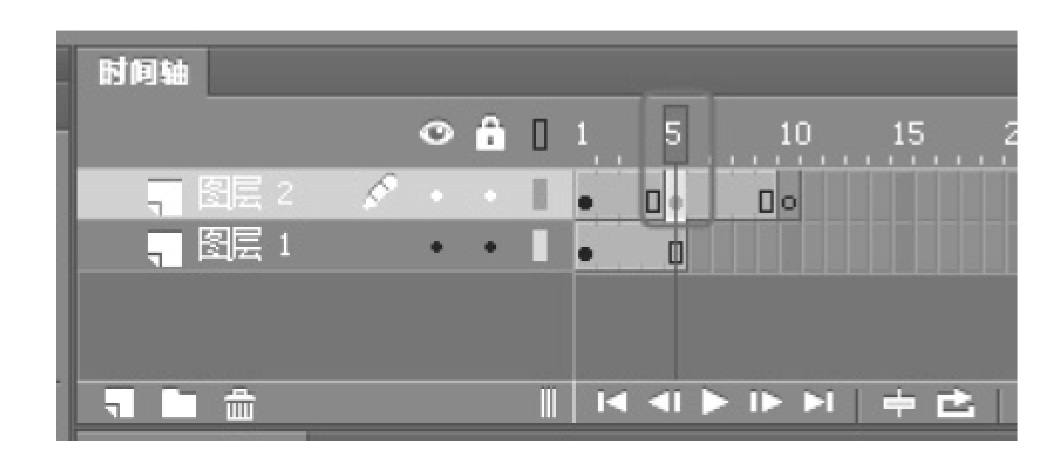


图 16-7　关键帧

16.2　创建基本动画

Flash 提供了多种方法用来创建动画和特殊效果，每种方法为创作精彩的动画内容提供了多种可能。

16.2.1　实战 1——逐帧动画

逐帧动画是一种常见的动画形式，其原理是在“连续的关键帧”中分解动画动作，也就是在时间轴的每帧上逐帧进入或绘制不同的内容，使其连续播放而成动画。它的优势也很明显：逐帧动画具有非常大的灵活性，几乎可以表现任何想表现的内容，它类似于电影的播放模式，如图 16-8 所示是逐帧显示文字的动画效果。



图 16-8　逐帧文字效果



下面通过实例讲述逐帧文字动画效果的制作，操作步骤如下。

步骤01 启动 Flash CC，执行“文件”|“新建”命令，新建空白文档并导入图像文件，如图 16-9 所示。

步骤02 执行“修改”|“文档”命令，弹出“文档设置”对话框，将“舞台大小”设置为 959 和 320，如图 16-10 所示。

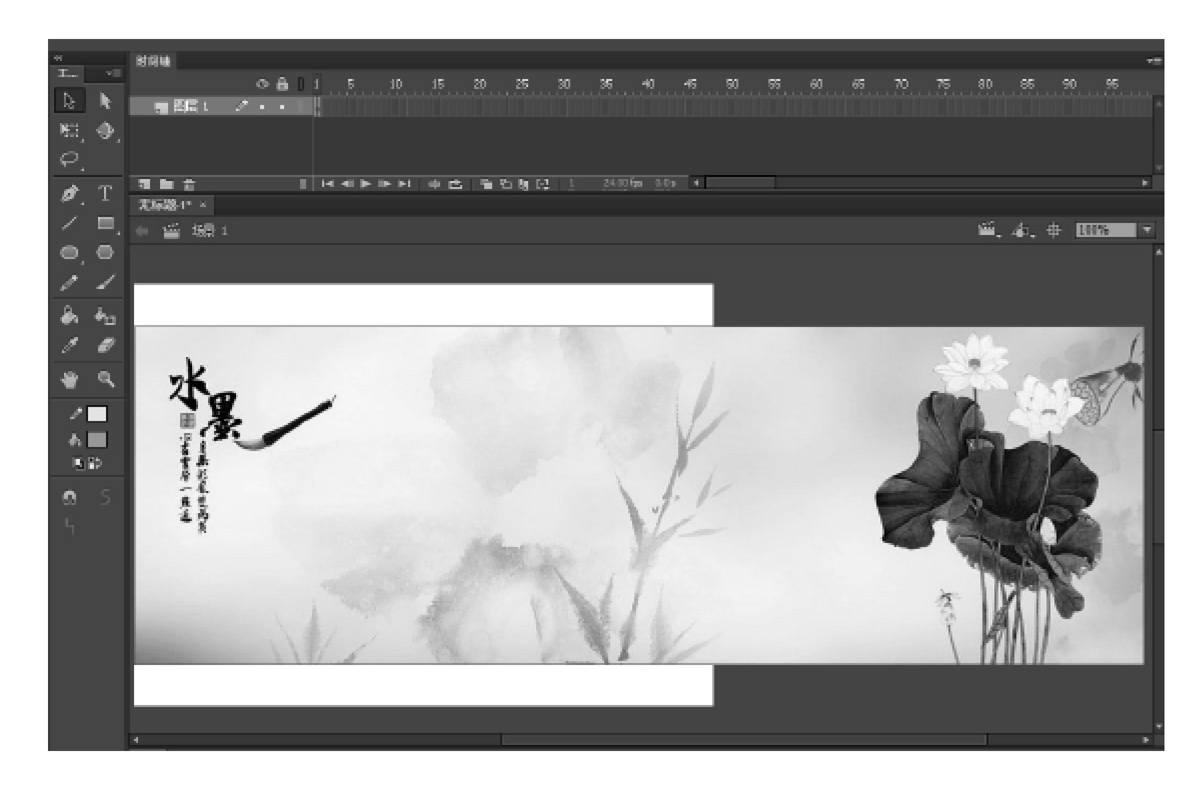


图 16-9　导入图像文件



图 16-10　“文档设置”对话框

步骤03 单击“确定”按钮，修改文档大小和导入图像一致，如图 16-11 所示。

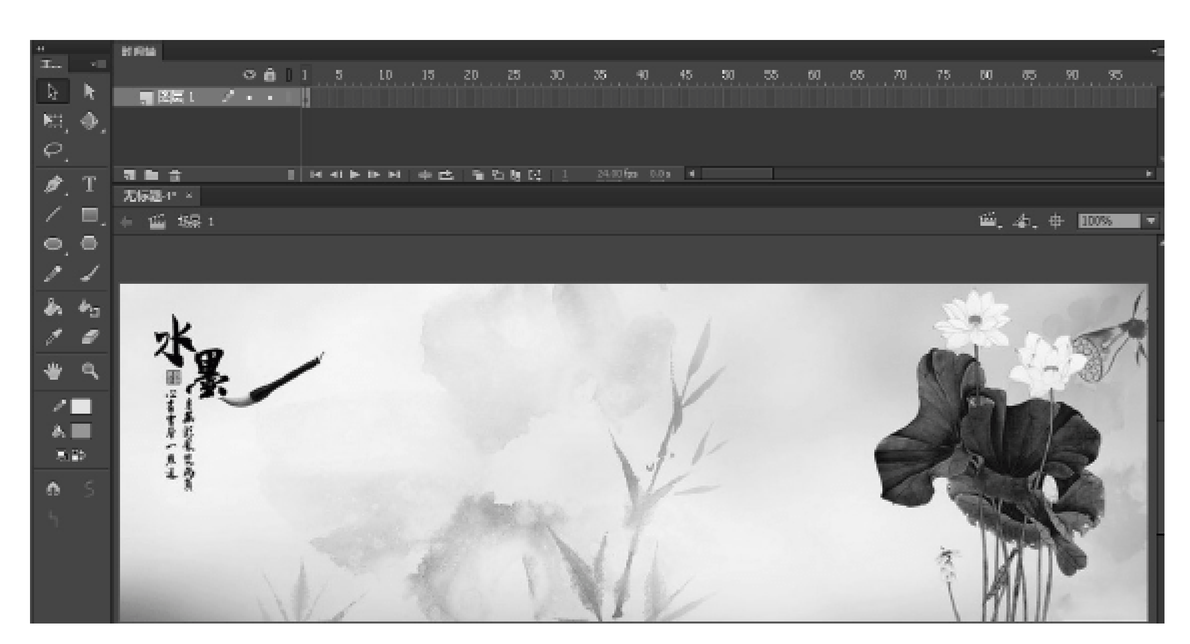


图 16-11　修改文档大小

步骤04 选择第 2 帧，单击鼠标右键在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令，如图 16-12 所示。

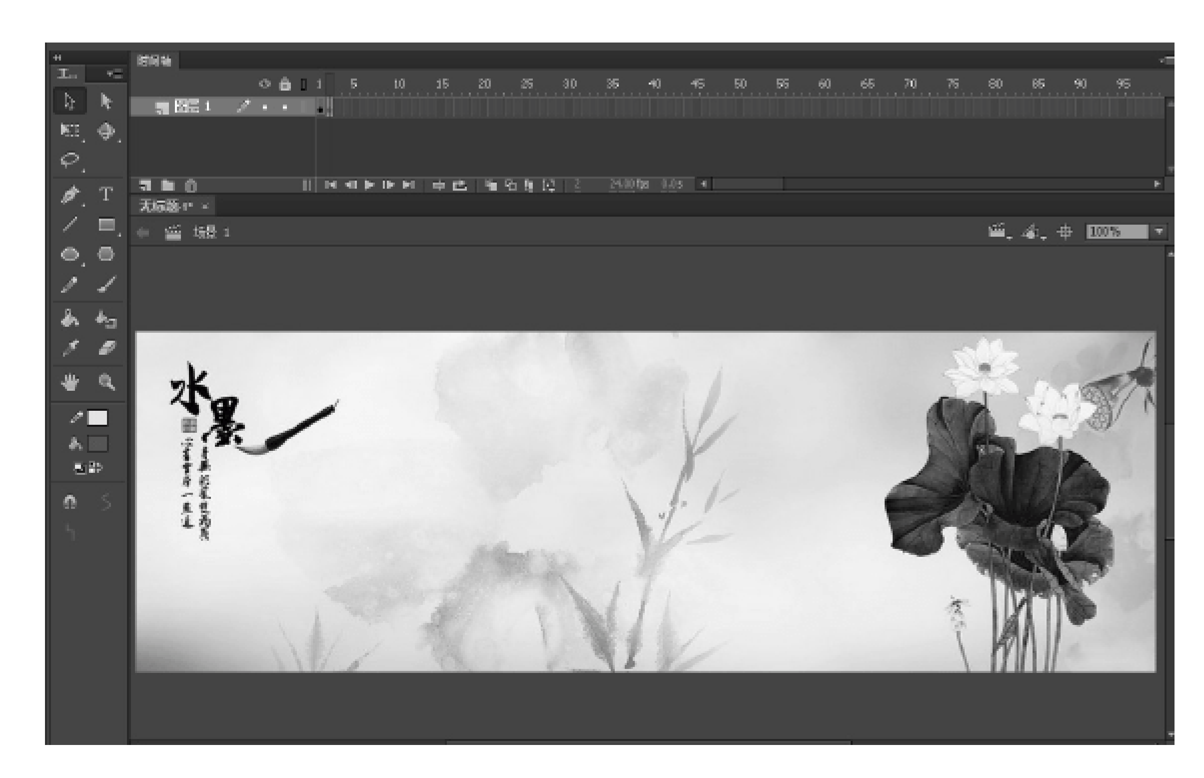


图 16-12　插入关键帧

步骤05 选择工具箱中的“横排文字”工具，在“属性”面板中设置字体样式和字体大小，将字体颜色设置为蓝色，在舞台中输入文字“在”，如图 16-13 所示。



图 16-13　输入文字

步骤06 单击选择第 3 帧后按 F6 键插入关键帧，输入文字“水”，如图 16-14 所示。



图 16-14　输入文字“水”

步骤07 单击选择第 4 帧后按 F6 键插入关键帧，输入文字“一”，如图 16-15 所示。

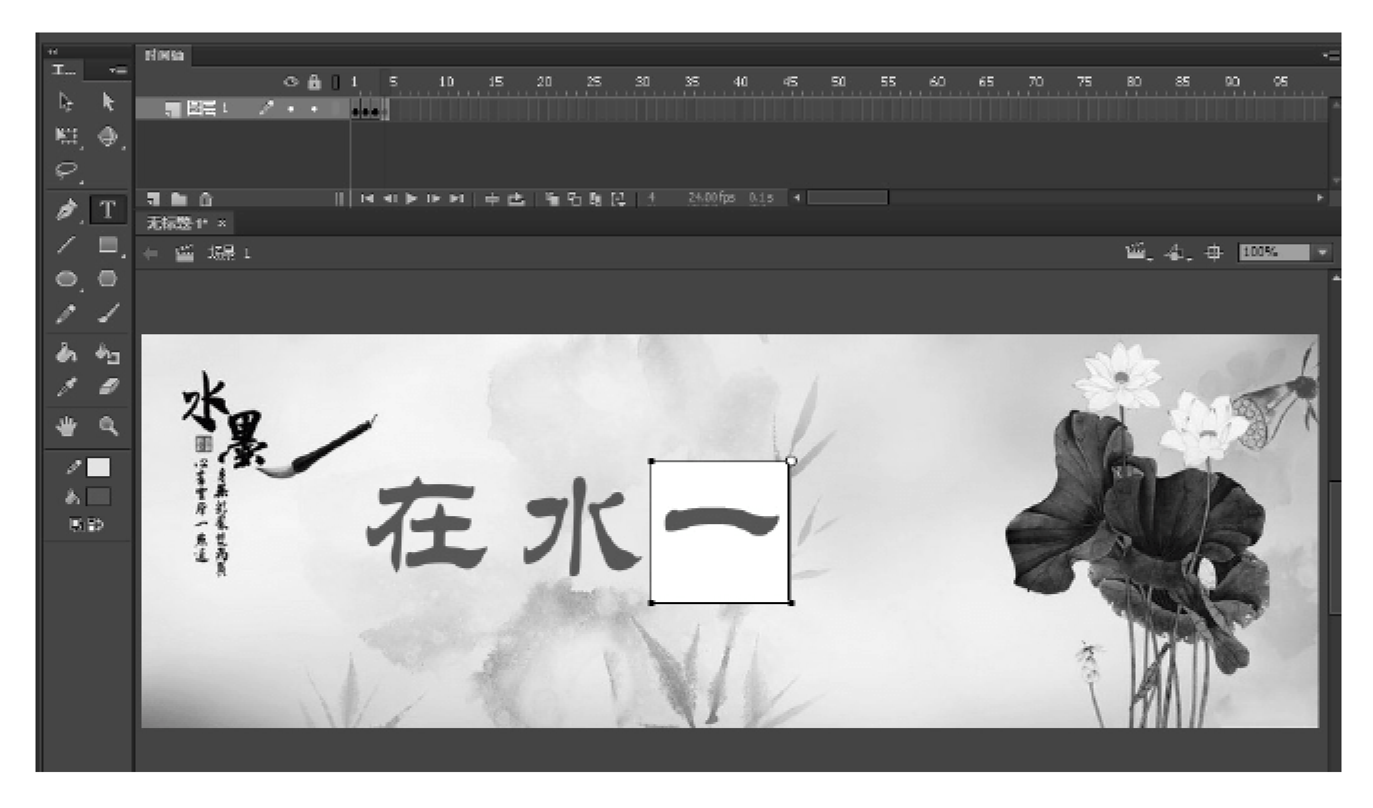


图 16-15　输入文字“一”



步骤08　单击选择第 5 帧后按 F6 键插入关键帧，输入文字“方”，如图 16-16 所示。



图 16-16　输入文字“方”

步骤09　执行“文件”|“保存”命令，弹出“另存为”对话框，将“文件名”设置为“逐帧动画”，如图 16-17 所示。单击“保存”按钮，即可成功保存文档。

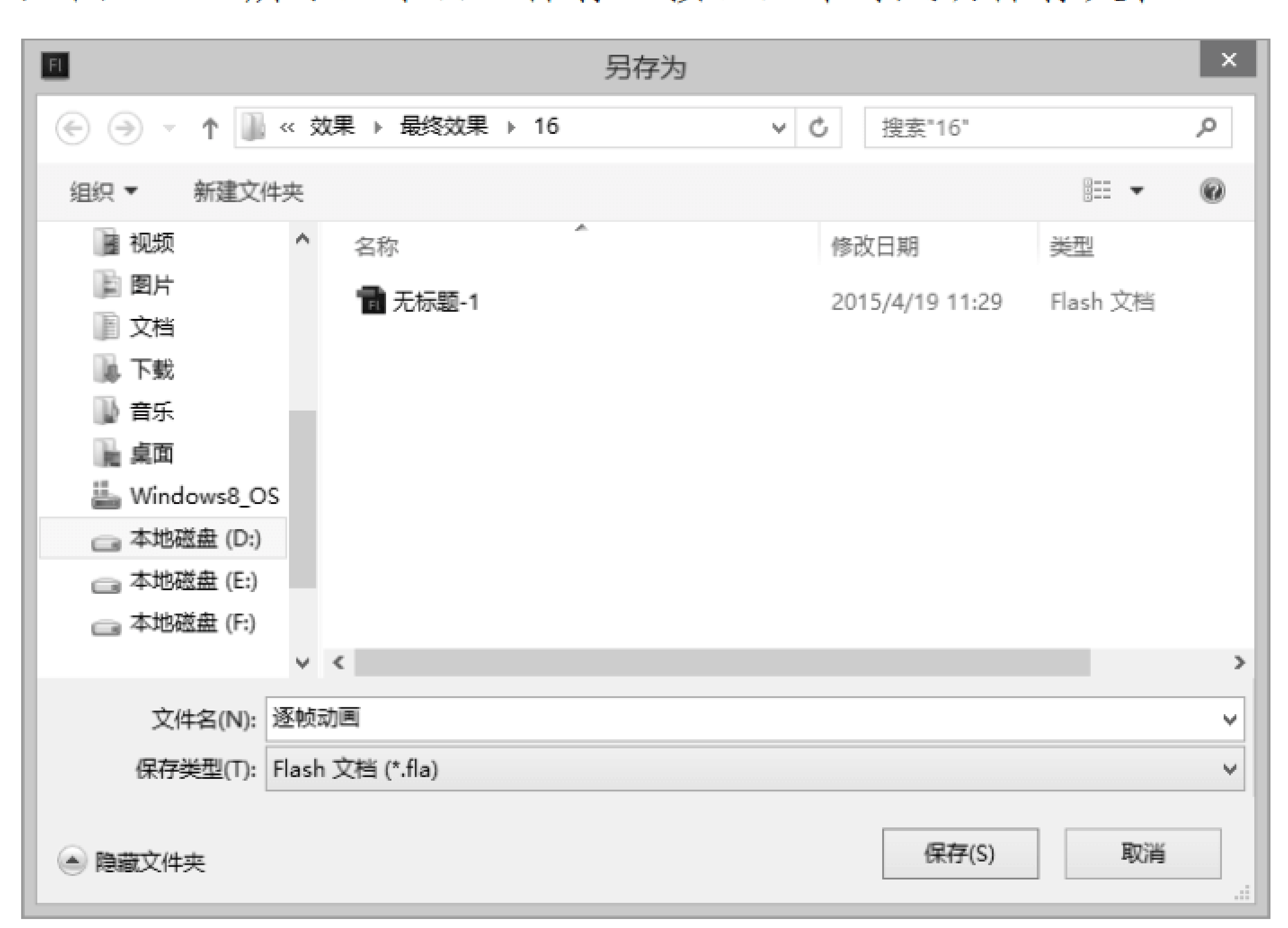


图 16-17　“另存为”对话框

16.2.2　实战 2——补间动画

使用补间动画可设置对象的属性，如一个帧中以及另一个帧中的位置和 Alpha 透明度。对于由对象的连续运动或变形构成的动画，补间动画很有用。补间动画在时间轴中显示为连续的帧范围，默认情况下可以作为单个对象进行选择。补间动画功能强大，易于创建。补间动画分为传统补间和补间形状。

- 传统补间：传统补间与补间动画类似，但是创建起来更复杂。传统补间允许一些特定的动画效果，使用基于范围的补间不能实现这些效果。

- 补间形状：形状补间中，可在时间轴中的特定帧绘制一个形状，然后更改该形状或在另一个特定帧绘制另一个形状。最后 Flash 将内插中间帧的中间形状，创建一个形状变形为另一个形状的动画。

下面通过实例讲述形状补间动画的创建，效果如图 16-18 所示。

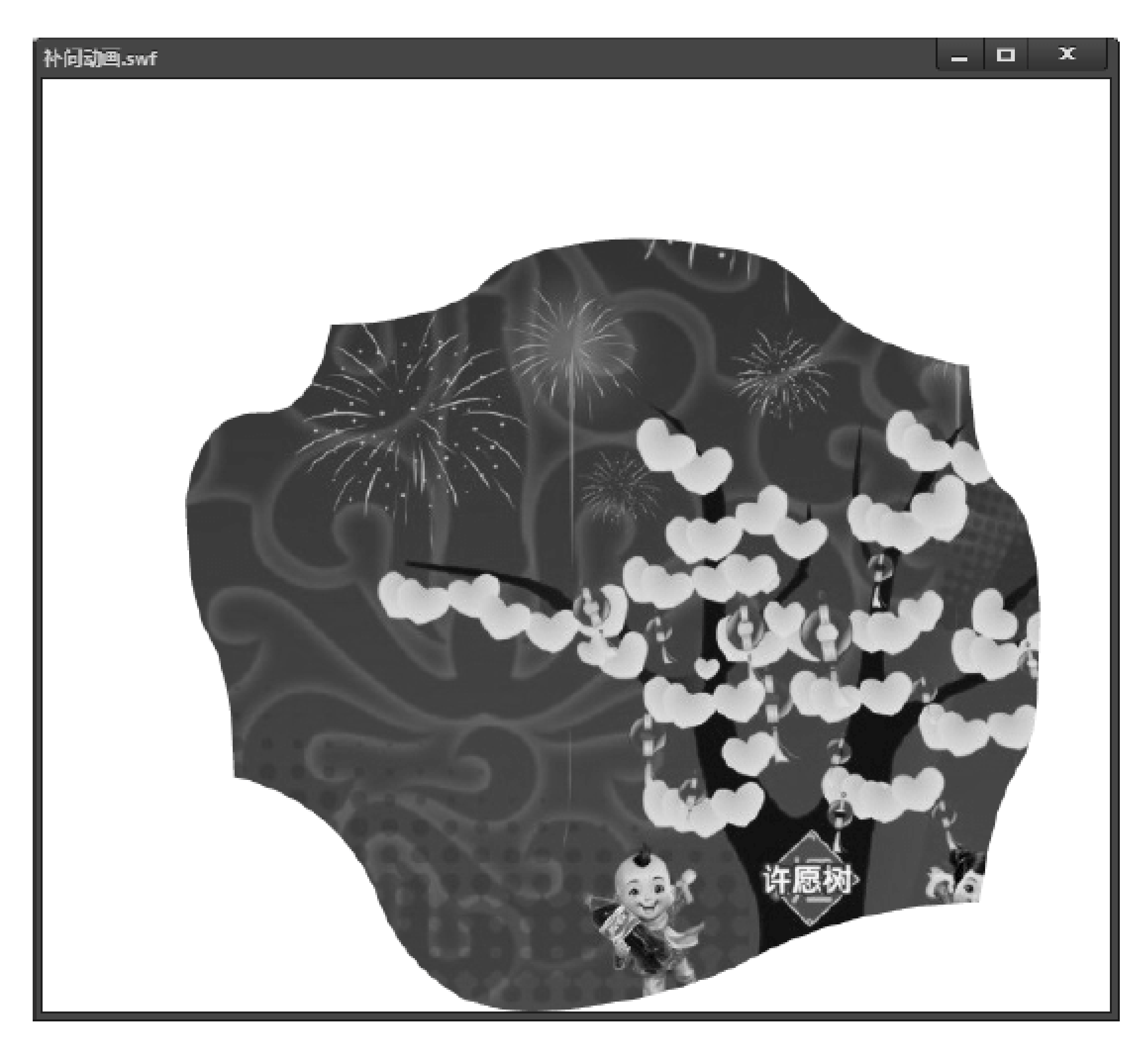


图 16-18　形状补间动画

具体操作步骤如下。

步骤01 启动 Flash CC，新建一个空白文档，执行“文件”|“导入”|“导入到舞台”命令，导入图像文件，如图 16-19 所示。

步骤02 选中导入的图像，按 Ctrl+B 键分离图像，如图 16-20 所示。

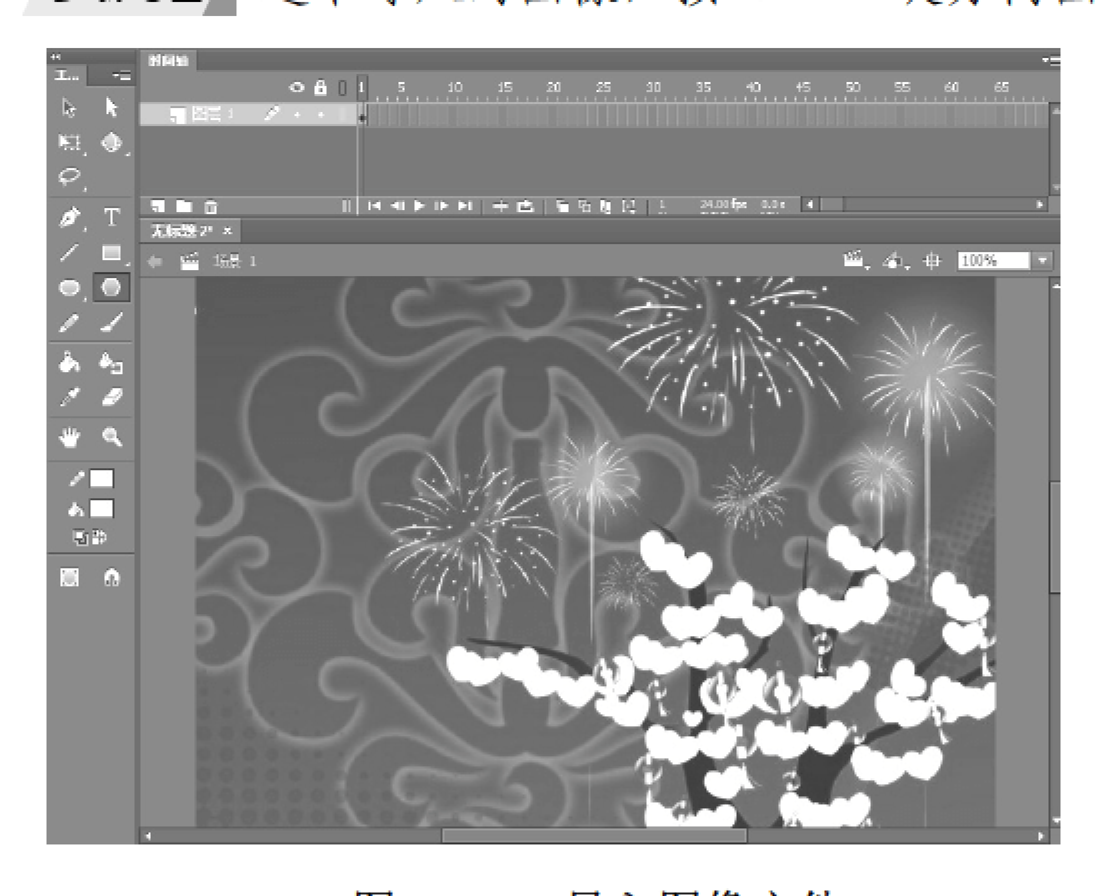


图 16-19　导入图像文件

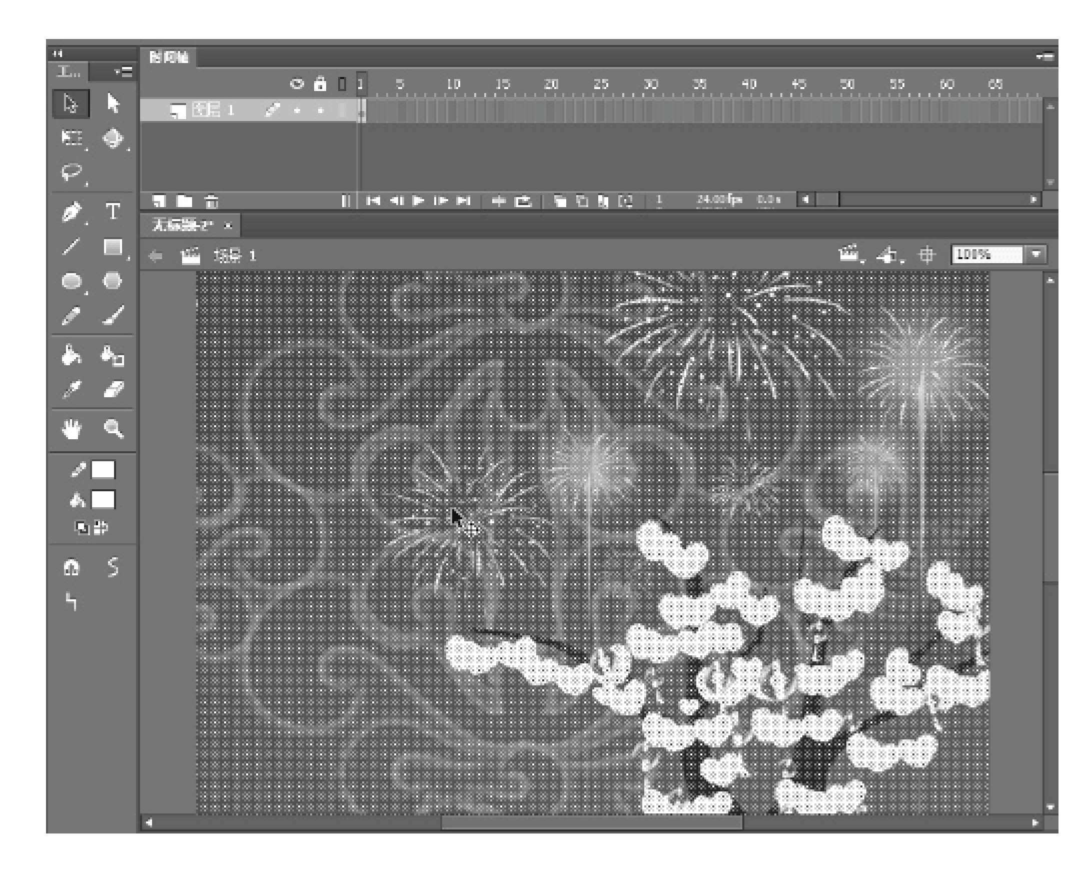


图 16-20　分离图像

步骤03 在第 40 帧后按 F6 键插入关键帧，如图 16-21 所示。

步骤04 单击选中第 1 帧，选中工具箱中的“任意变形”工具，在底部的属性选项中选择“套锁”选项，调整导入的形状，如图 16-22 所示。



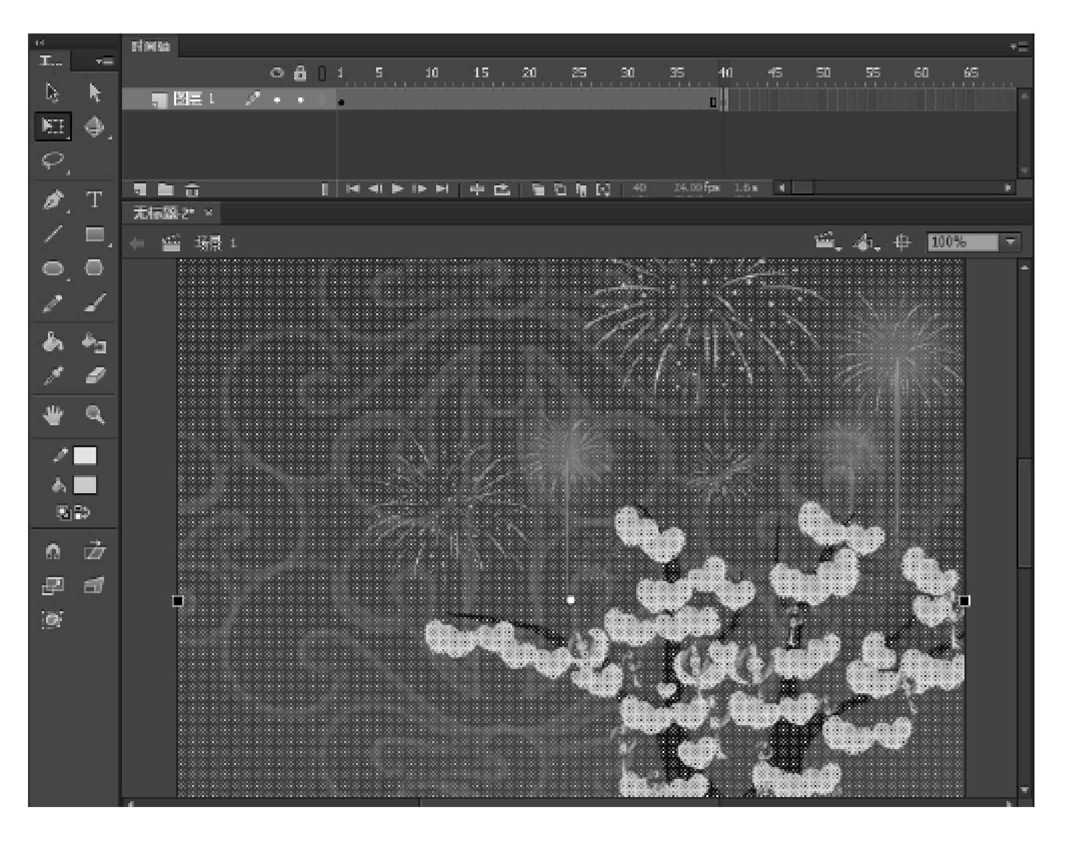


图 16-21　插入关键帧

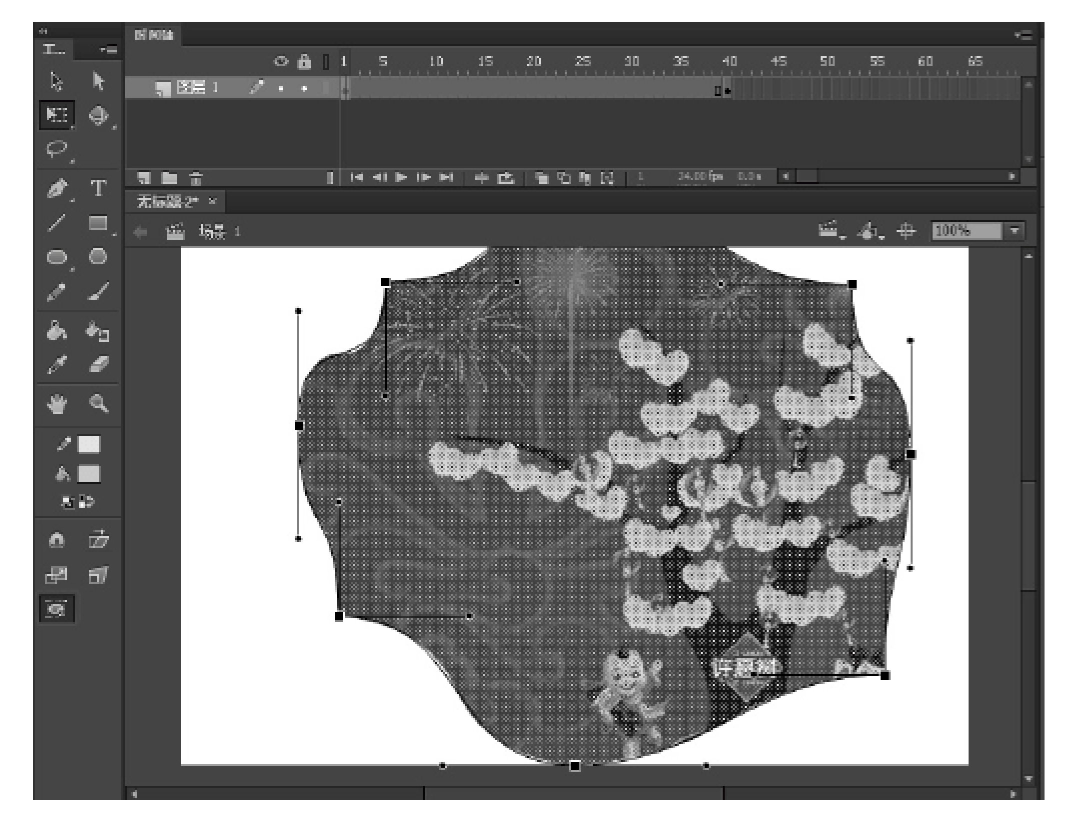


图 16-22　调整形状

步骤05 单击选择 1~40 帧之间的任意一帧单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间形状”命令，如图 16-23 所示。

步骤06 选择创建补间形状动画，如图 16-24 所示。

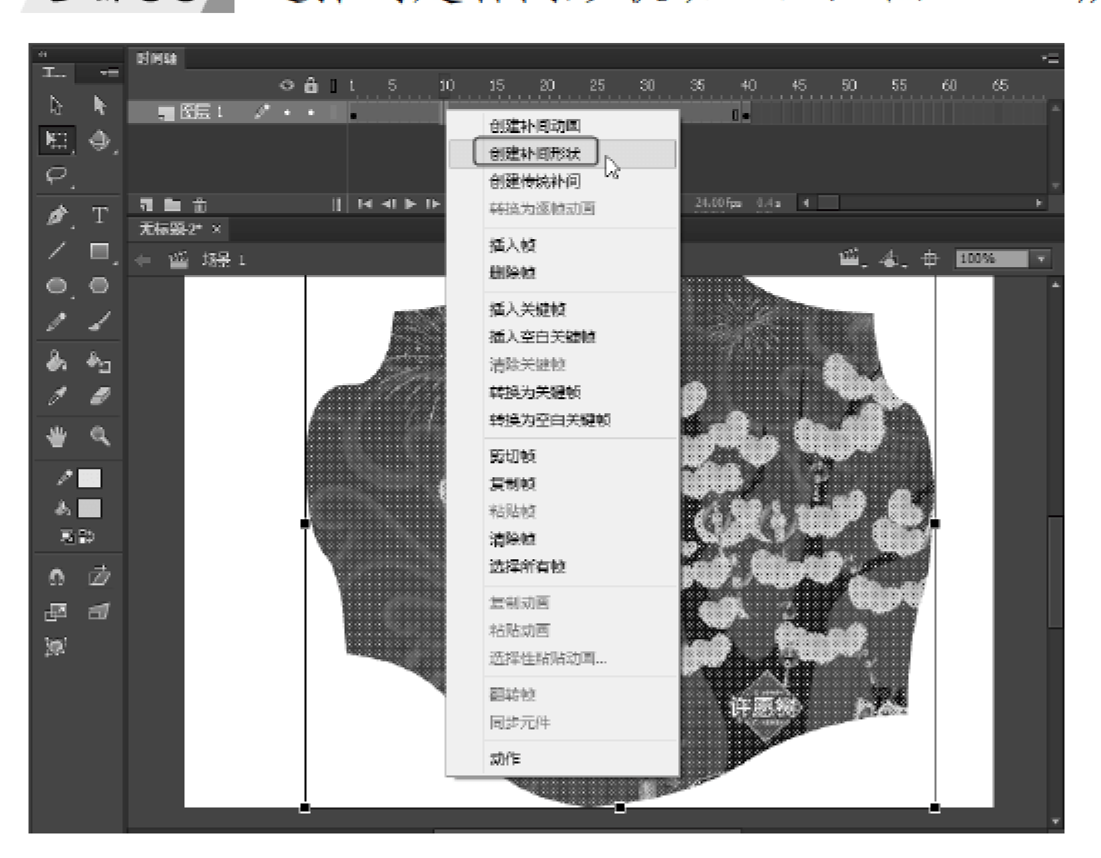


图 16-23　选择“创建补间形状”命令

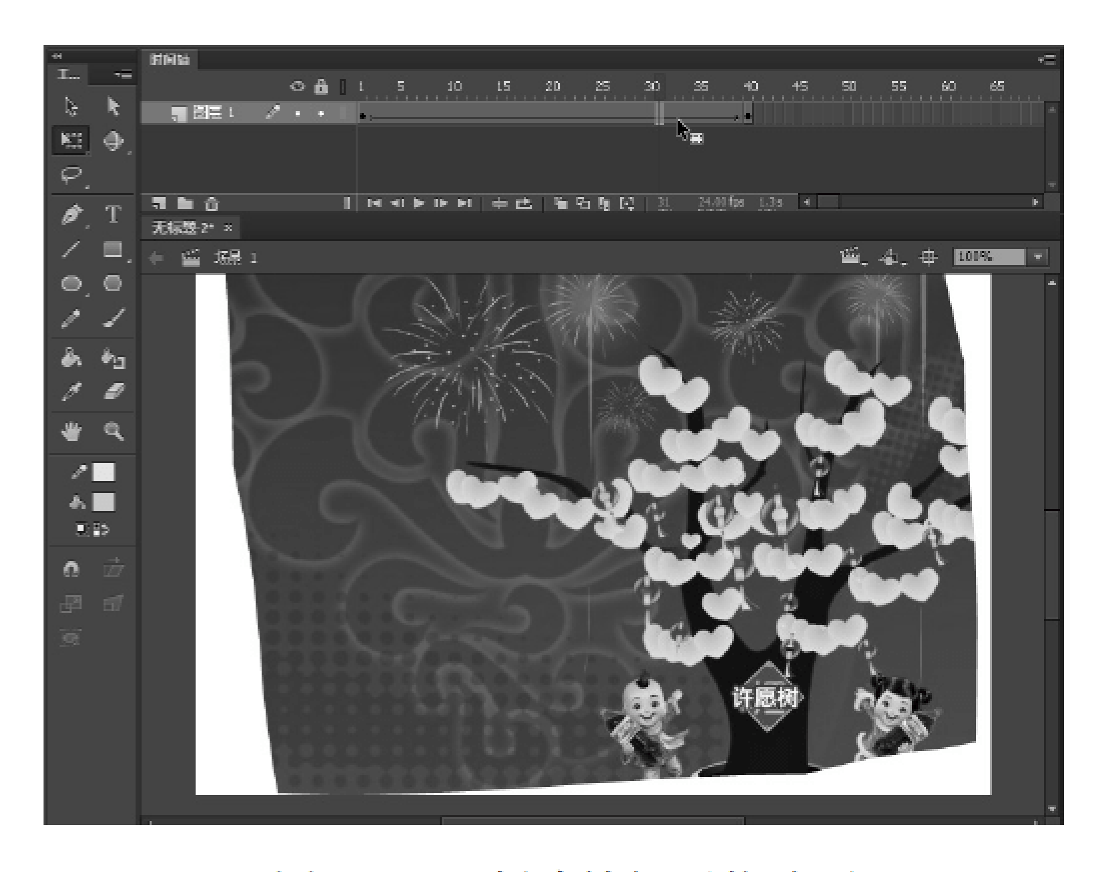


图 16-24　创建补间形状动画

步骤07 为了动画播放完有一定的延迟时间，选择第 60 帧后按 F5 键插入关键帧，如图 16-25 所示。

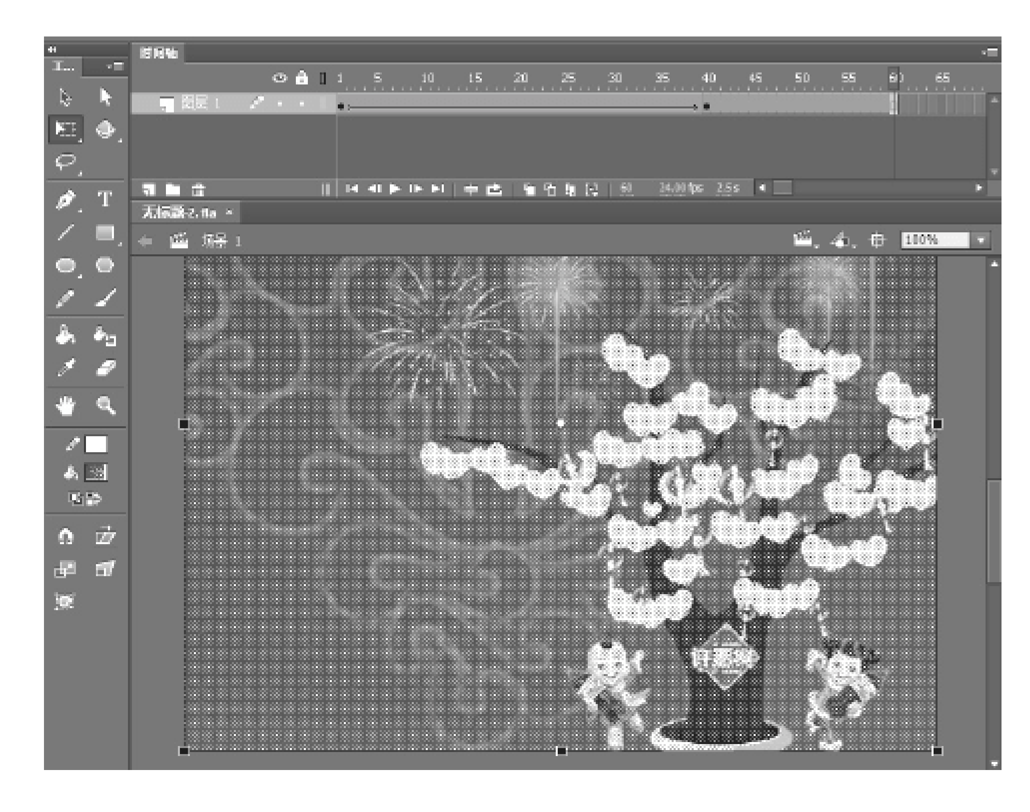


图 16-25　插入关键帧

16.3 创建引导动画

引导层是 Flash 动画中绘制路径的图层。引导层中的图案可以为绘制的图形或对象定位，主要用来设置对象的运动轨迹。

16.3.1 引导动画的创建原理

引导层的原理就是把画出的线条作为动作补间元件的轨道。

引导层的作用是辅助其他图层对象的运动或定位，例如我们可以为一个球指定其运动轨迹。另外，也可以在这个图层上创建网格或对象，以帮助对齐其他对象。被导向图层的上一层为一导向层或被导向层时才有效。当该项被选择时，所代表的层与导向图层将产生某种关联。

16.3.2 实战 3——创建引导动画

在引导层中，可以像其他层一样制作各种图形和引入元件，但最终发布时引导层中的对象不会显示出来。下面创建一个引导层动画，如图 16-26 所示。

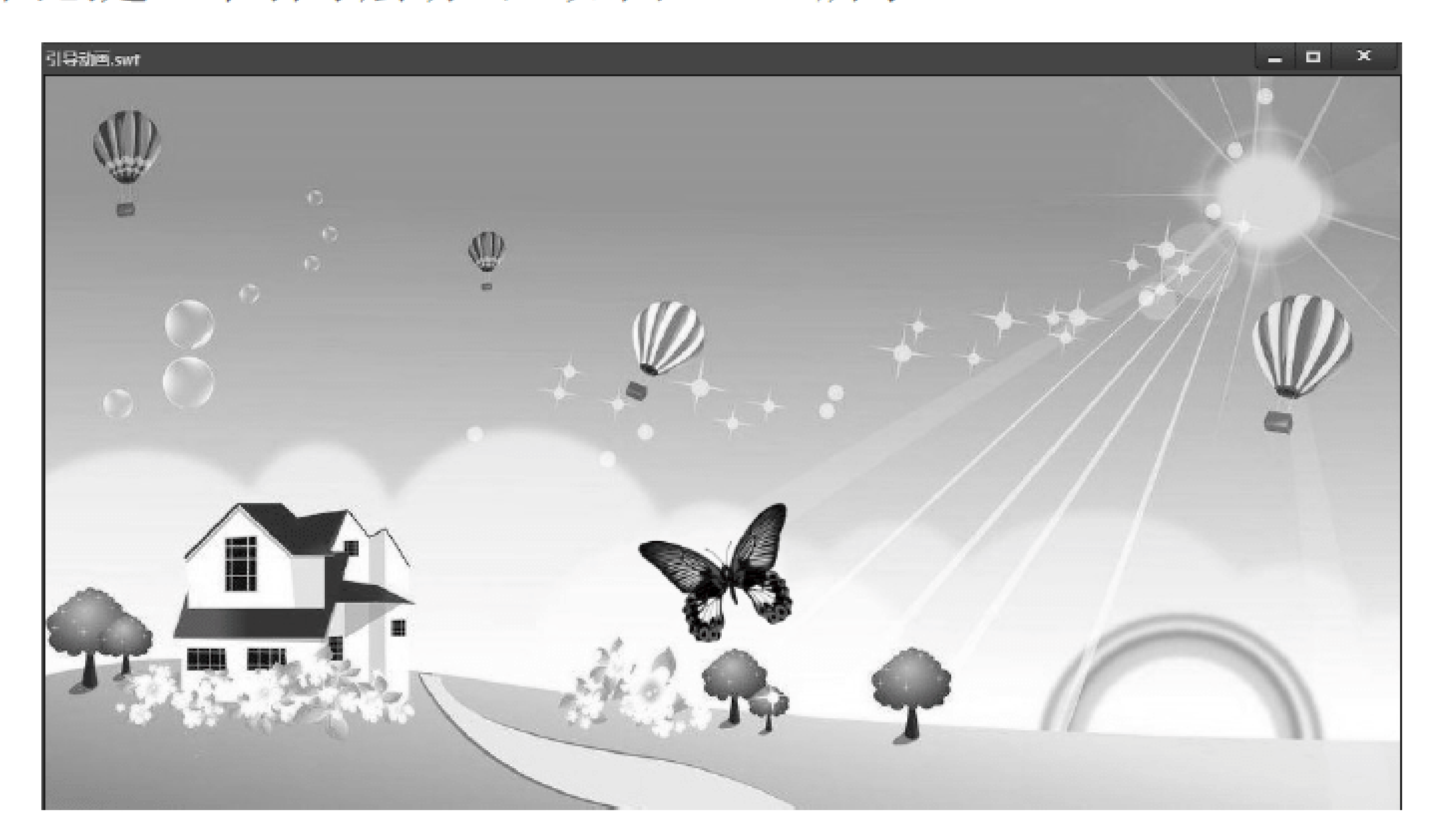


图 16-26　引导动画

制作引导动画的具体操作步骤如下。

步骤01 启动 Flash CC，新建空白文档并导入图像文件，修改图像和文档大小一致，如图 16-27 所示。

步骤02 单击时间轴面板底部的“新建图层”按钮，新建图层 2，如图 16-28 所示。






图 16-27　导入图像文件



图 16-28　新建图层 2

步骤03 执行“文件”|“导入”|“导入到舞台”命令，导入图像文件“蝴蝶.gif”，如图 16-29 所示。

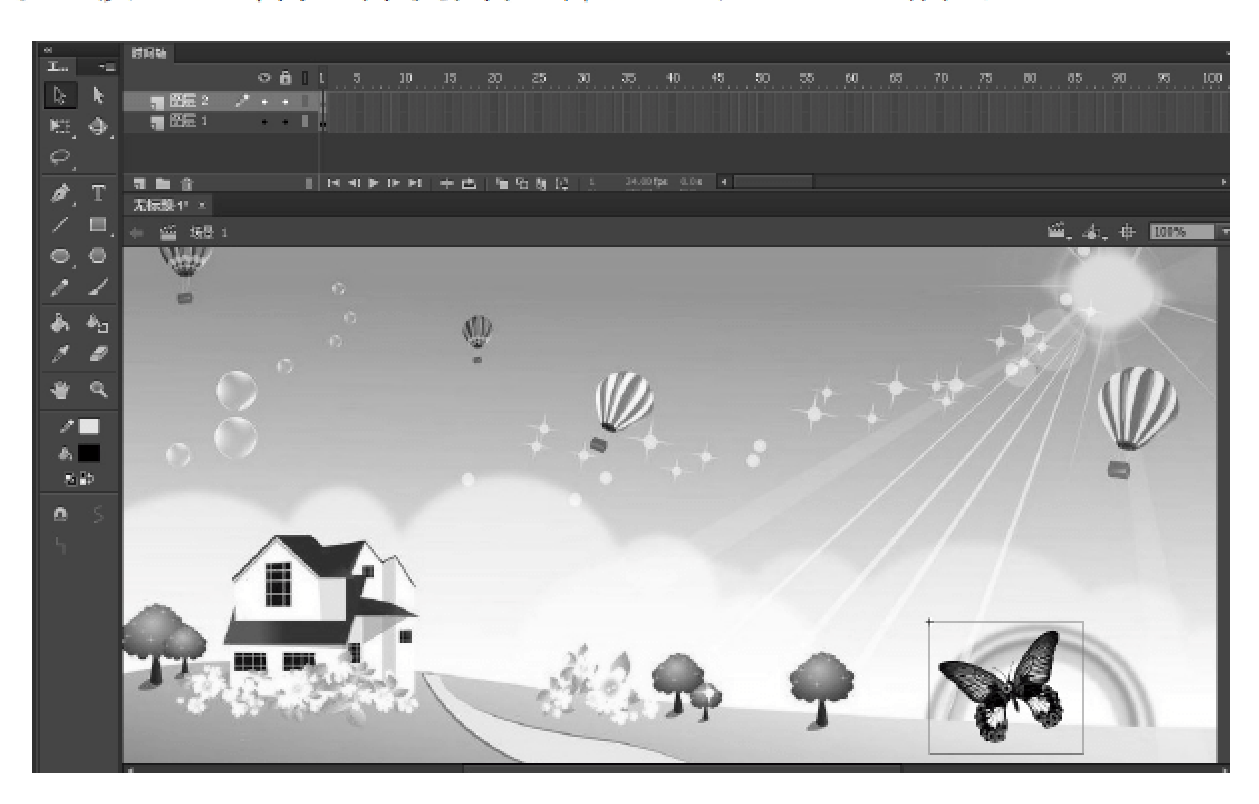
步骤04 选中导入的蝴蝶图像并按 F8 键，弹出“转换为元件”对话框，将“类型”设置为“图形”，如图 16-30 所示。


图 16-29　导入图像文件



图 16-30　“转换为元件”对话框

步骤05 单击“确定”按钮，将其转换为元件，如图 16-31 所示。


图 16-31　转换为元件

步骤06 选中图层 1 的第 50 帧，按 F5 键插入帧；选中图层 2 的第 50 帧，按 F6 键插入关键帧，如图 16-32 所示。



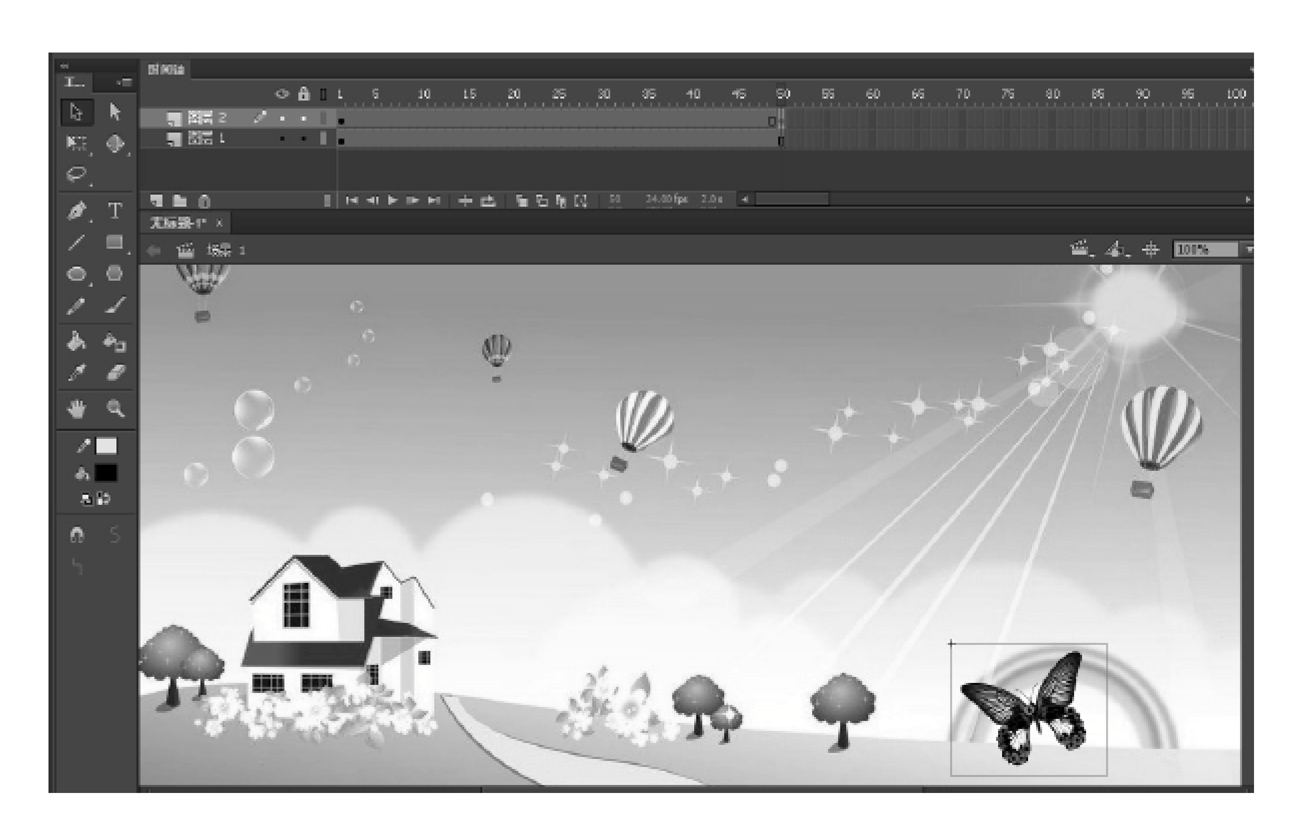


图 16-32 插入帧和关键帧

步骤07 在图层 2 上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“添加传统运动引导层”命令，如图 16-33 所示。

步骤08 选择后添加传统运动引导层，如图 16-34 所示。

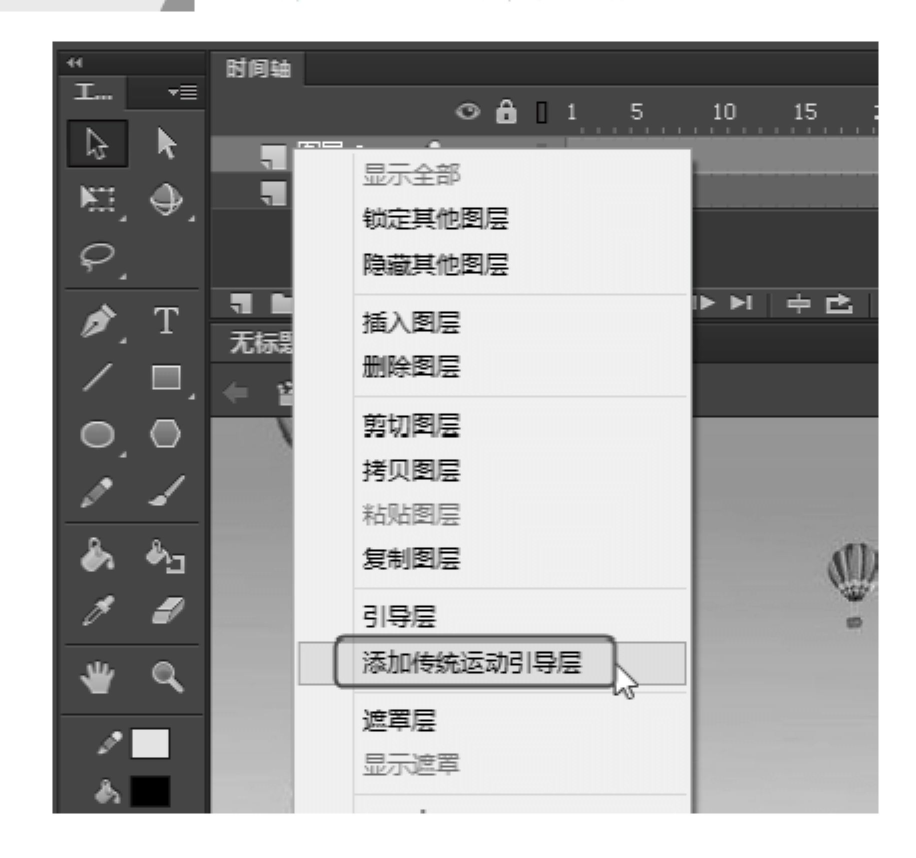


图 16-33 选择“添加传统运动引导层”选项

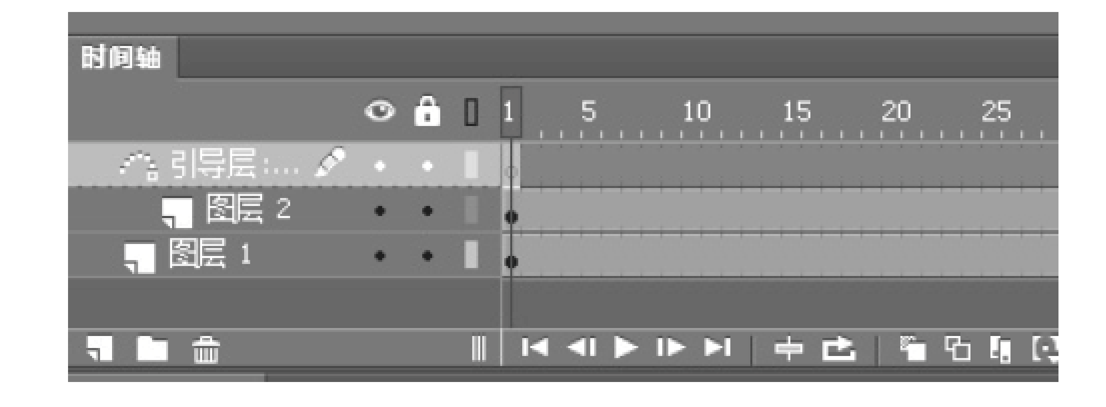


图 16-34 添加传统运动引导层

步骤09 选中运动引导层的第 1 帧，选择工具箱中的“铅笔”工具，在运动引导层中绘制一条直线，如图 16-35 所示。

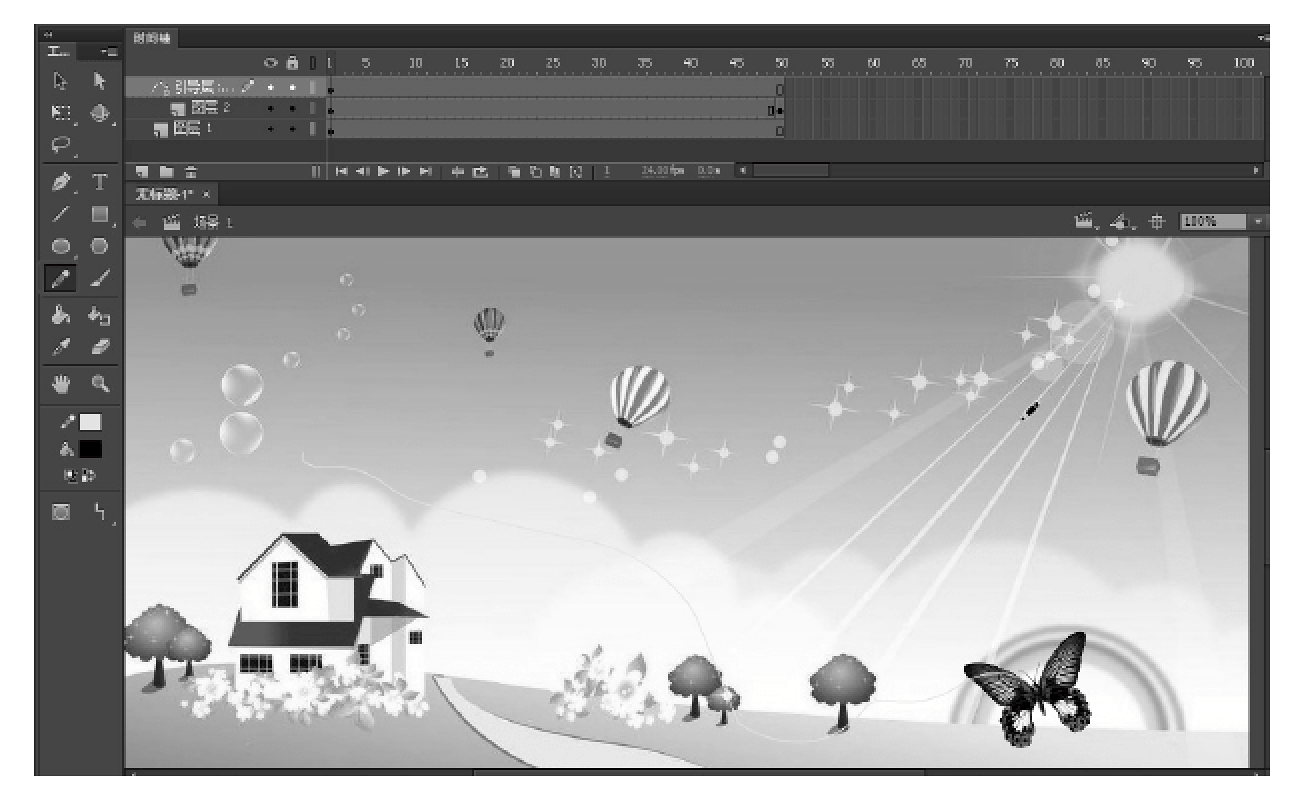


图 16-35 绘制直线



步骤10 选中图层 2 的第 1 帧，将图形元件拖动到路径的起始点，如图 16-36 所示。

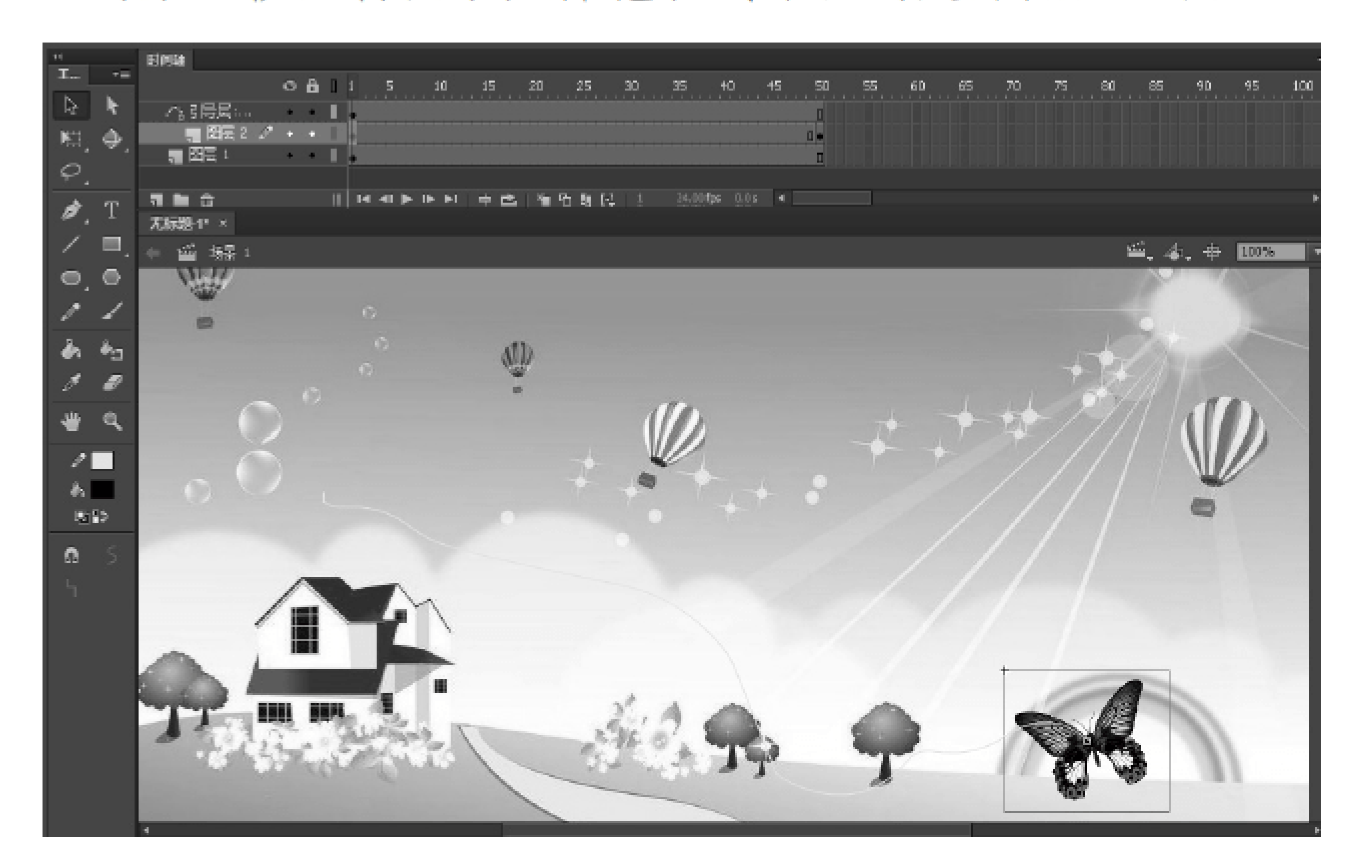


图 16-36　拖动元件到起始点

步骤11 选中图层 2 的第 50 帧，将图形元件拖动到路径的终点，如图 16-37 所示。

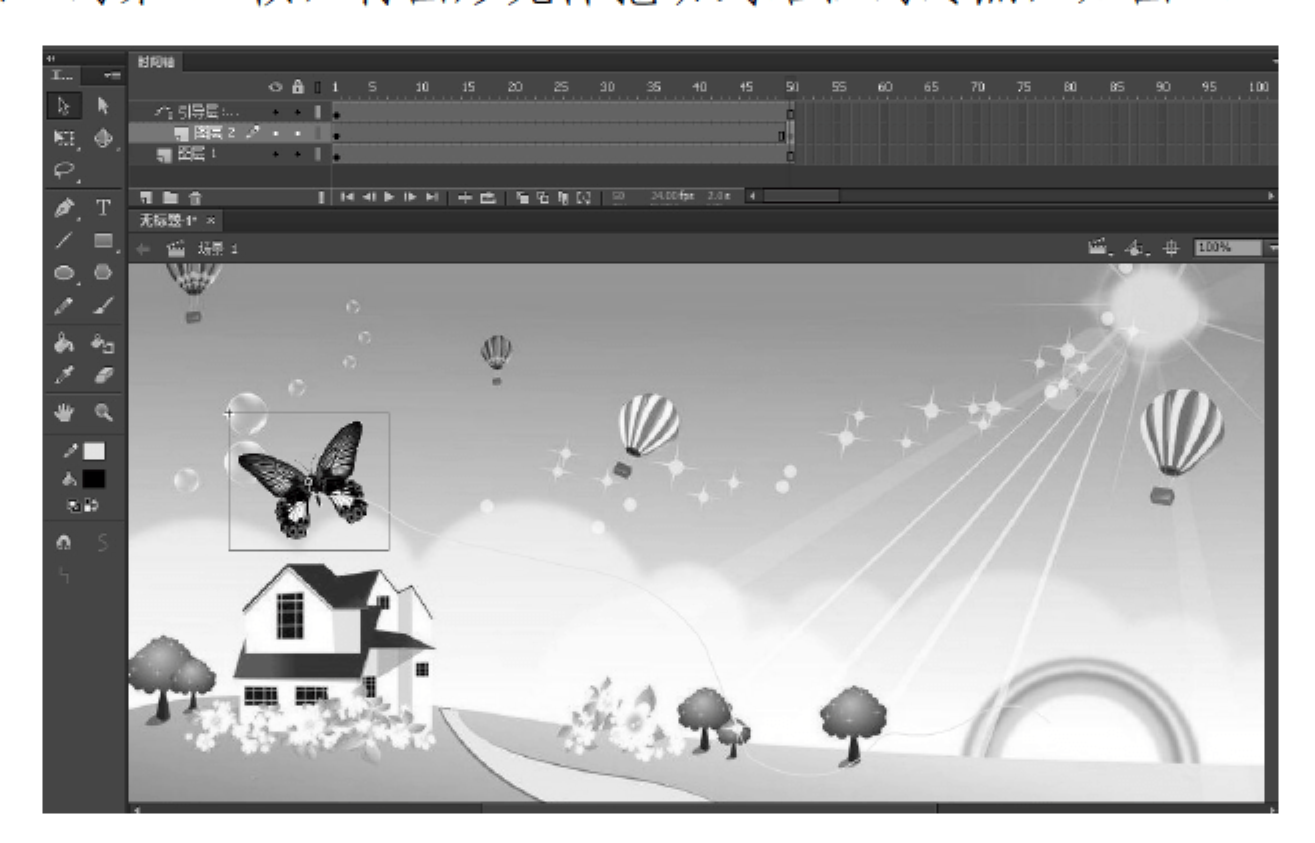


图 16-37　拖动元件到终点

步骤12 将光标放置在图层 2 中第 1 帧第 50 帧之间的任意位置，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间”命令，创建补间动画如图 16-38 所示。

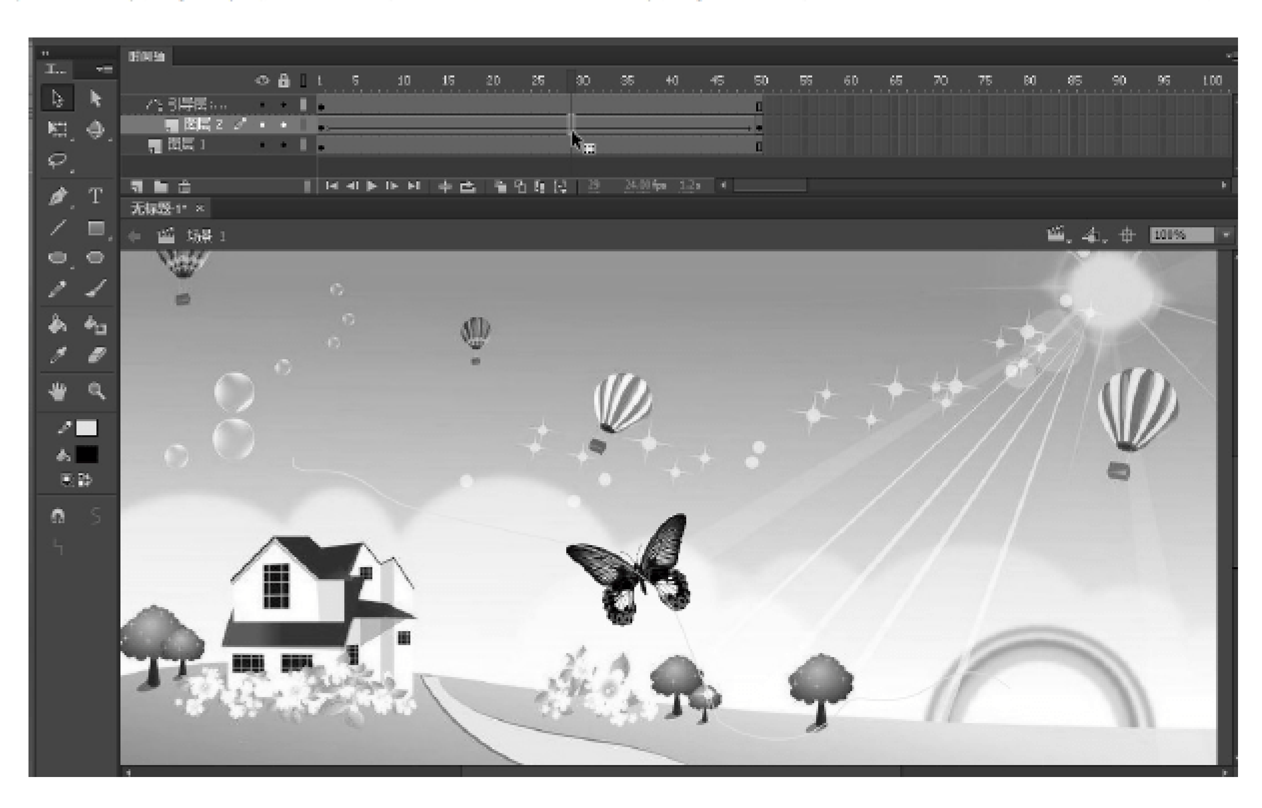


图 16-38　创建补间动画



16.4 创建遮罩动画

遮罩动画也是 Flash 中常用的一种技巧。遮罩动画就好比在一个板子上打了各种形状的孔，透过这些孔，可以看到下面的图层。

16.4.1 遮罩动画的创建原理

遮罩层的基本原理是能够透过该图层的对象看到“被遮罩层”中的对象及其属性（包括它们的变形效果），但是遮罩层中对象的许多属性如渐变色、透明度、颜色和线条样式等却是被忽略的。比如，我们不能通过遮罩层的渐变色来实现被遮罩层的渐变色变化。

遮罩动画是 Flash 中的一个很重要的动画类型，很多效果丰富的动画都是通过遮罩动画来完成的。在 Flash 的图层中有一个遮罩图层类型，为了得到特殊的显示效果，可以在遮罩层上创建一个任意形状的“视窗”，遮罩层下方的对象可以通过该“视窗”显示出来，而“视窗”之外的对象将不会显示。

16.4.2 实战 4——制作遮罩的图片效果

本例运用 Flash 制作漂亮遮罩的图片效果，主要通过运用遮罩的方法让图片以圆形慢慢变成正方形显现出来，效果如图 16-39 所示，具体操作步骤如下。



图 16-39　遮罩动画效果

步骤01 启动 Flash CC，执行“文件”|“新建”命令，弹出“新建文档”对话框，将“高”设置为 800，“宽”设置为 500，如图 16-40 所示。

步骤02 单击“确定”按钮，新建空白文档，如图 16-41 所示。



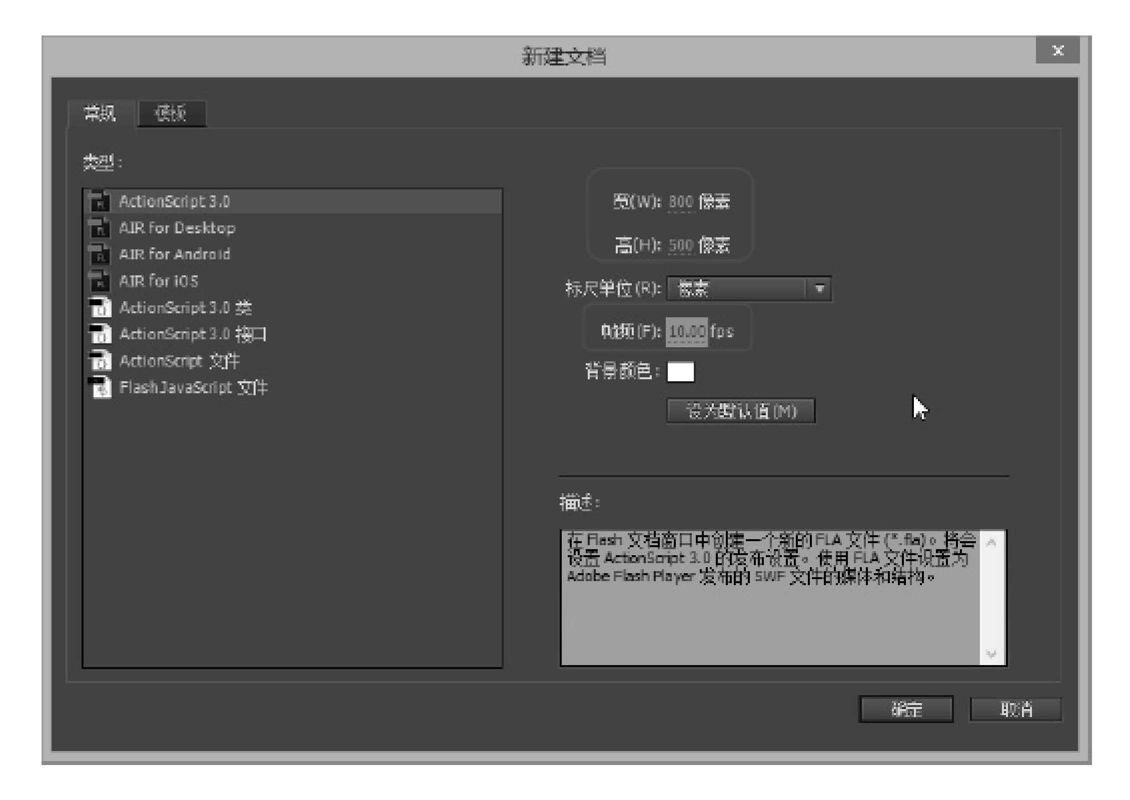


图 16-40　“新建文档”对话框

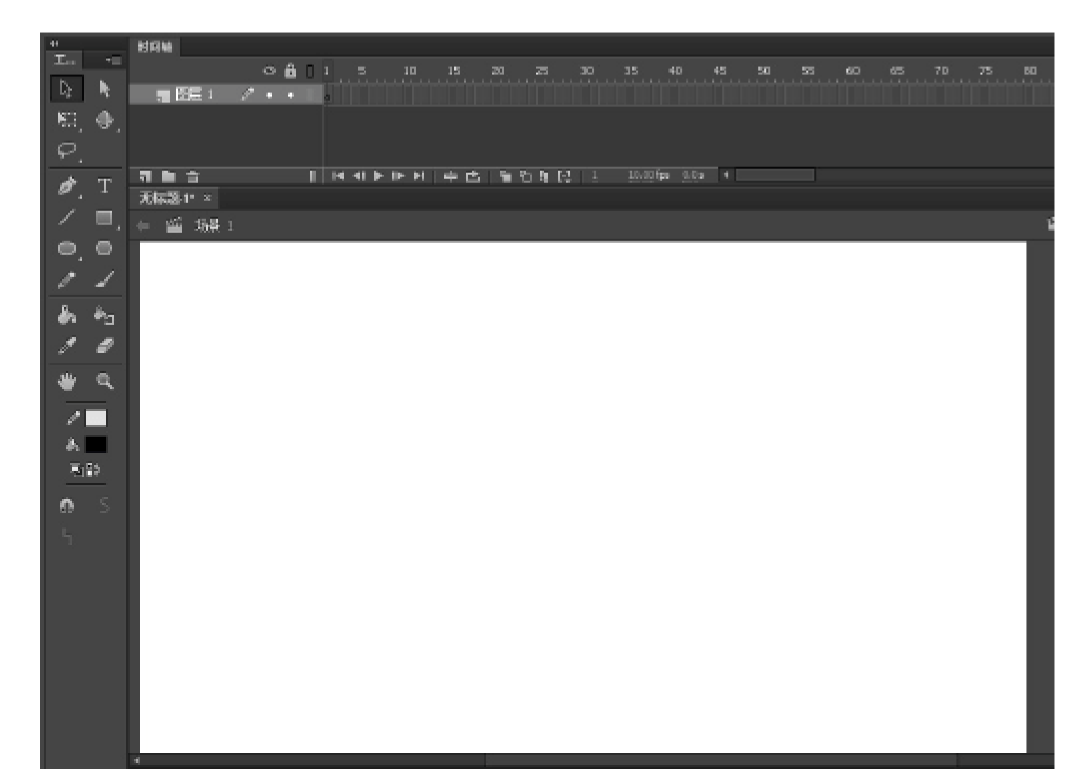


图 16-41　新建空白文档

步骤03 执行“文件”|“导入”|“导入到舞台”命令，弹出“导入”对话框，在该对话框中选择图像文件“1.jpg”，如图 16-42 所示。



图 16-42　“导入”对话框

步骤04 单击“打开”按钮，导入图像文件，修改文档和图像大小一致，如图 16-43 所示。

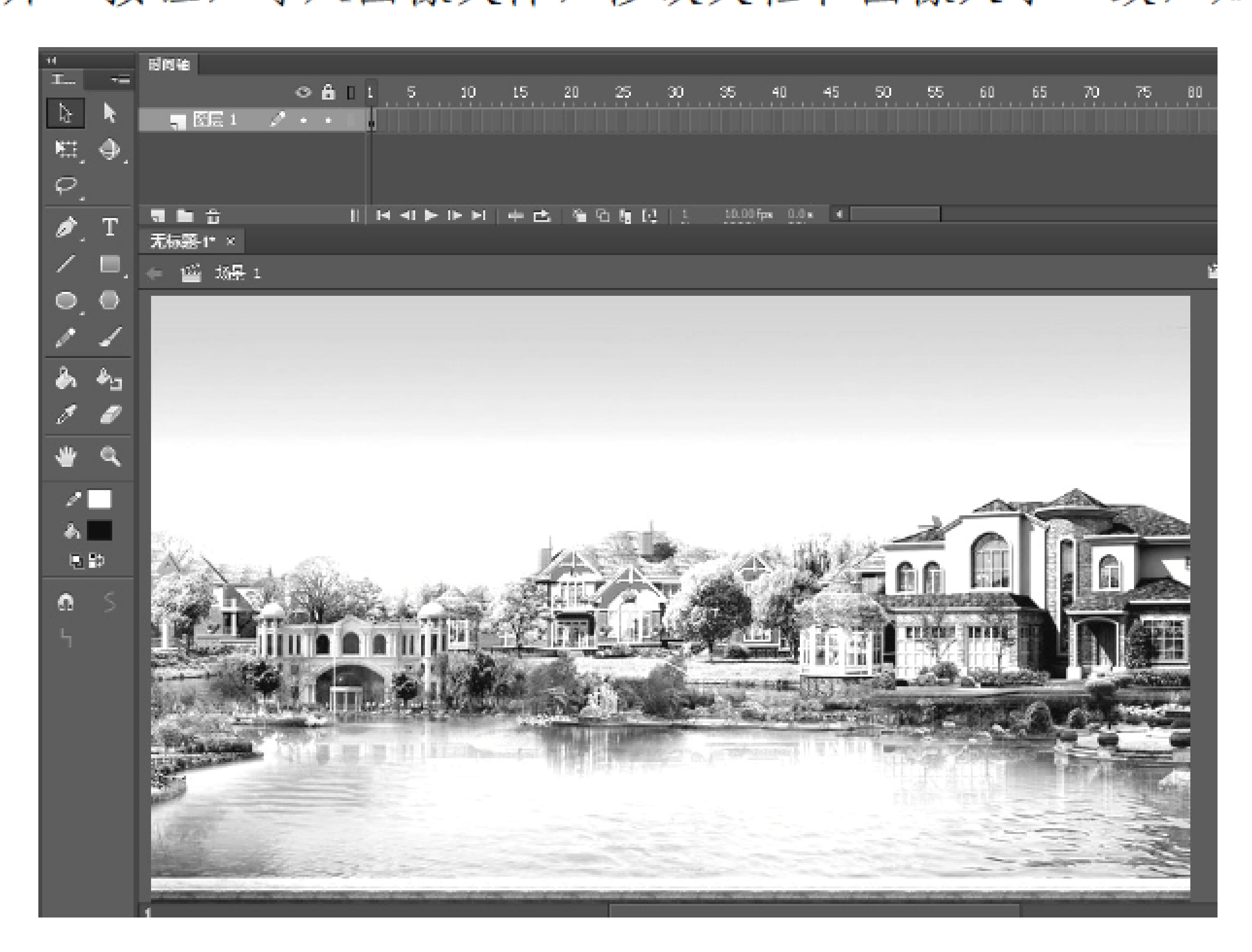


图 16-43　导入图像文件

步骤05 选择导入的图像文件，执行“修改”|“转换为元件”命令，弹出“转换为元件”对话框，将“类型”选择“图形”选项，如图 16-44 所示。

步骤06 单击“确定”按钮，将其转换为图像元件，在第 30 帧后按 F5 键插入帧，如图 16-45 所示。



图 16-44 “转换为元件”对话框



图 16-45 插入帧

步骤07 单击时间轴面板中的“新建图层”按钮，新建图层 2。选择工具箱中的“椭圆”工具，在舞台中绘制黑色椭圆，如图 16-46 所示。

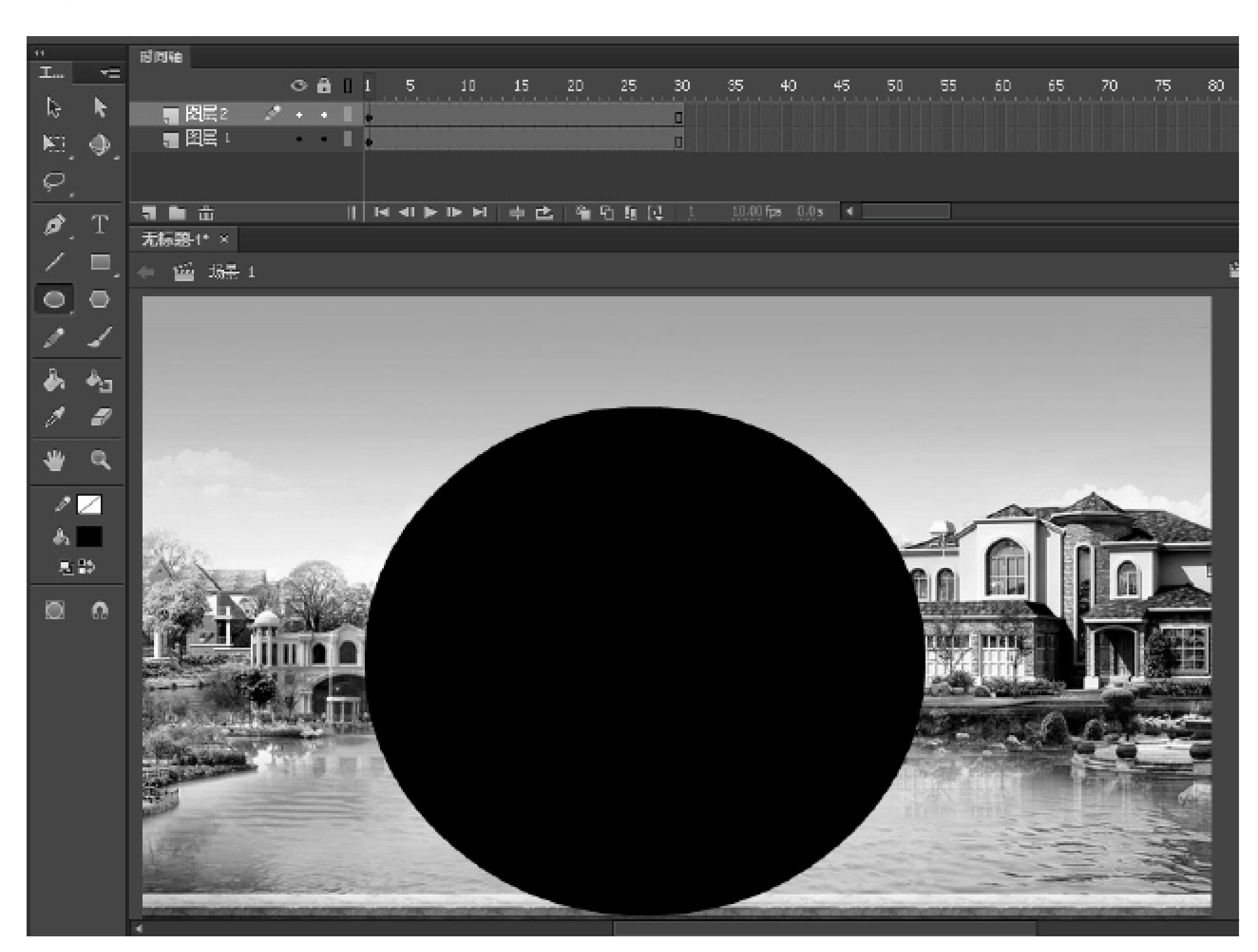


图 16-46 绘制椭圆

步骤08 在第 30 帧后按 F6 键插入关键帧，选择工具箱中的“矩形”工具，在舞台中绘制矩形覆盖图层 1 中导入的图像，如图 16-47 所示。

步骤09 在图层 2 的第 1~30 帧之间单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间形状”命令，如图 16-48 所示。



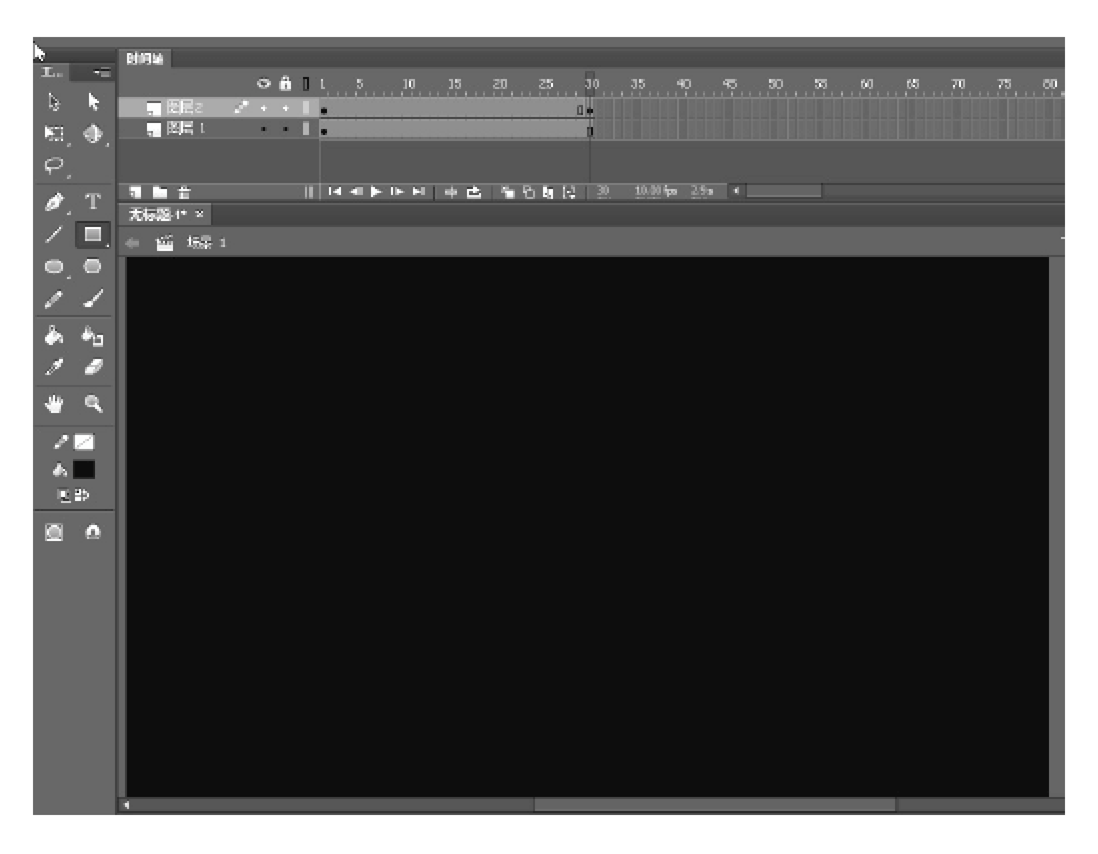


图 16-47　绘制矩形

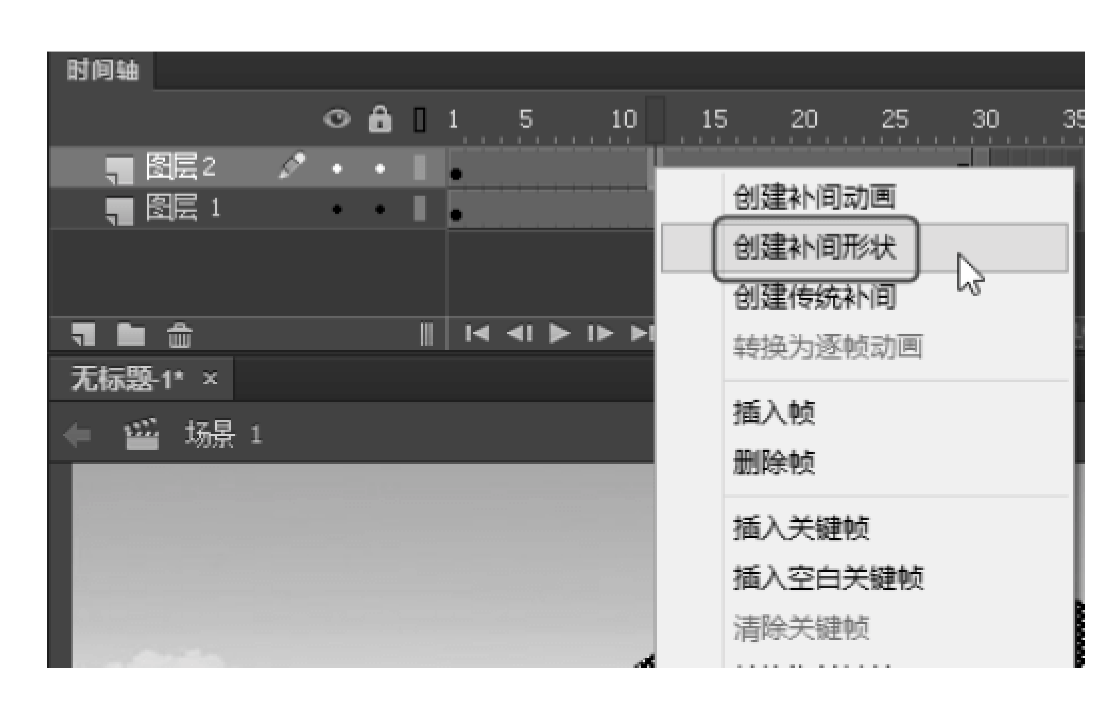


图 16-48　选择“创建补间形状”命令

步骤10 选择后创建补间形状动画，如图 16-49 所示。

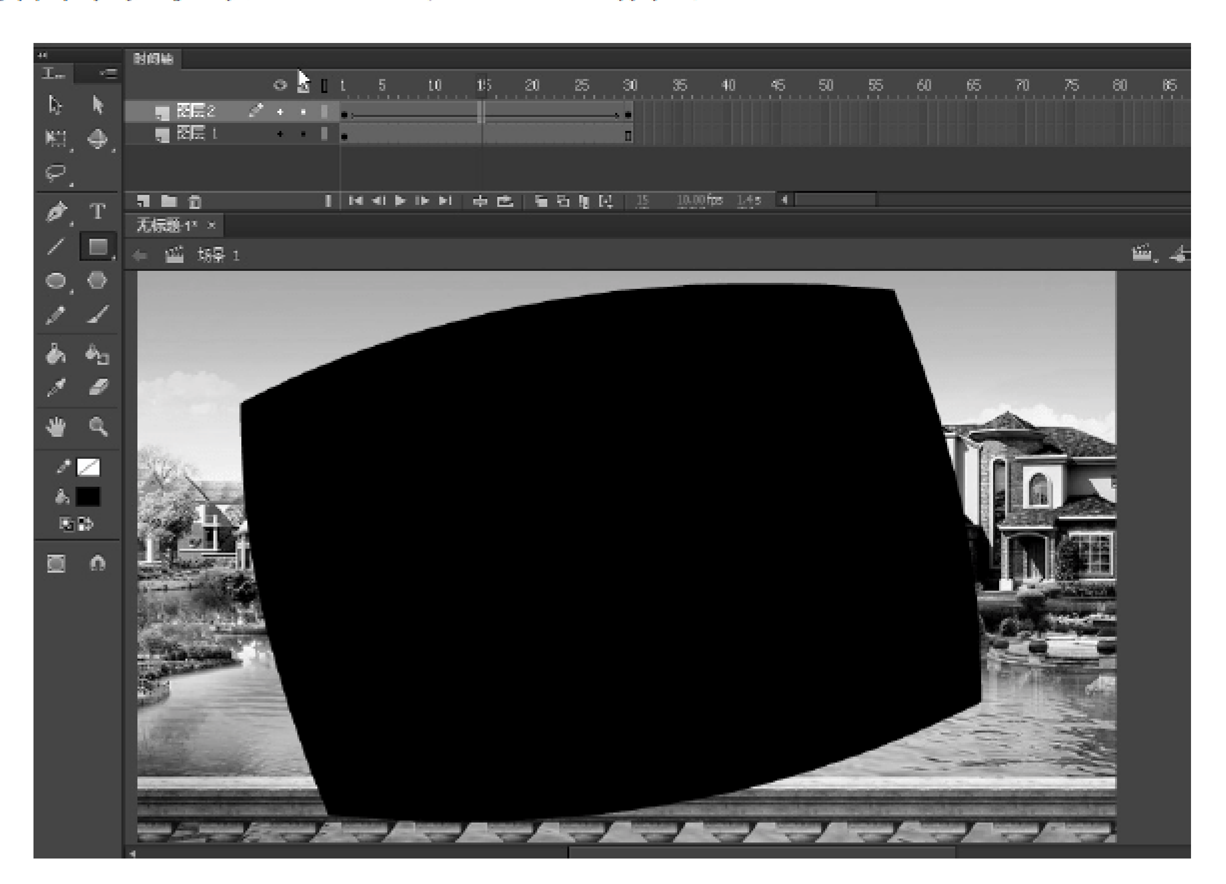


图 16-49　创建补间形状动画

步骤11 单击选择图层 2，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“遮罩层”命令，如图 16-50 所示。

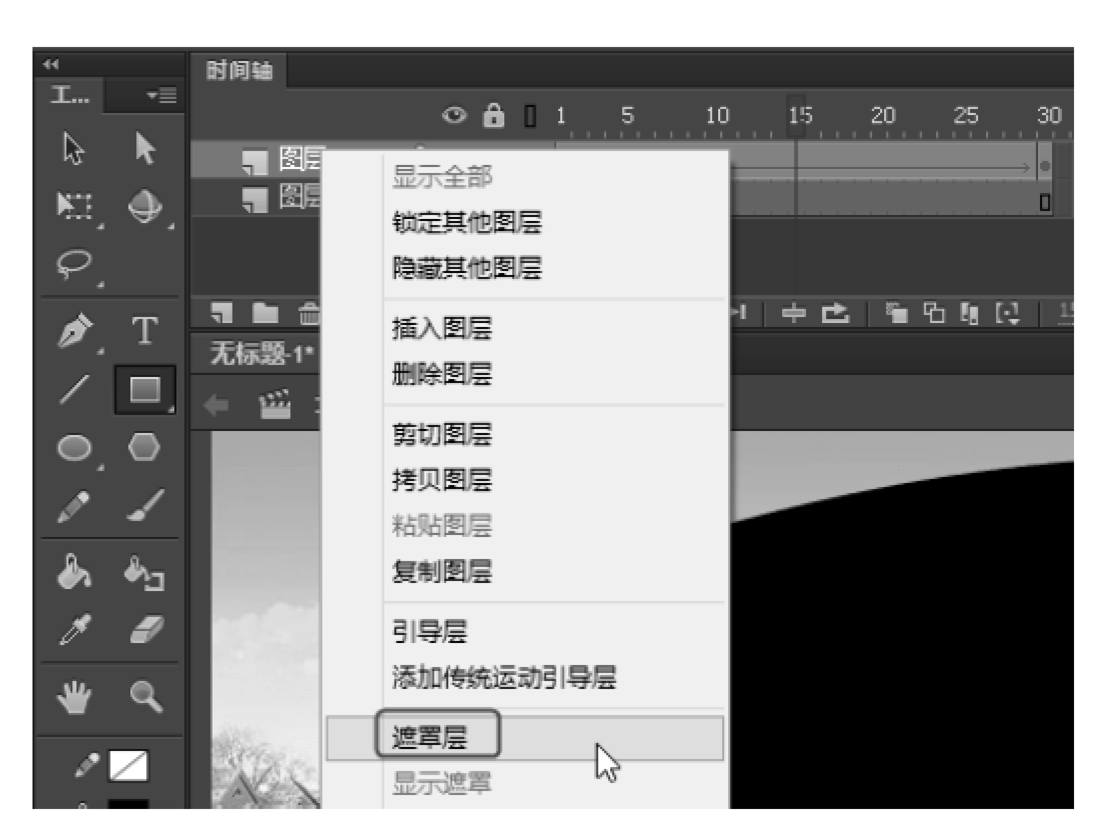


图 16-50　选择“遮罩层”命令

步骤12 选择后设置遮罩动画效果，如图 16-51 所示。

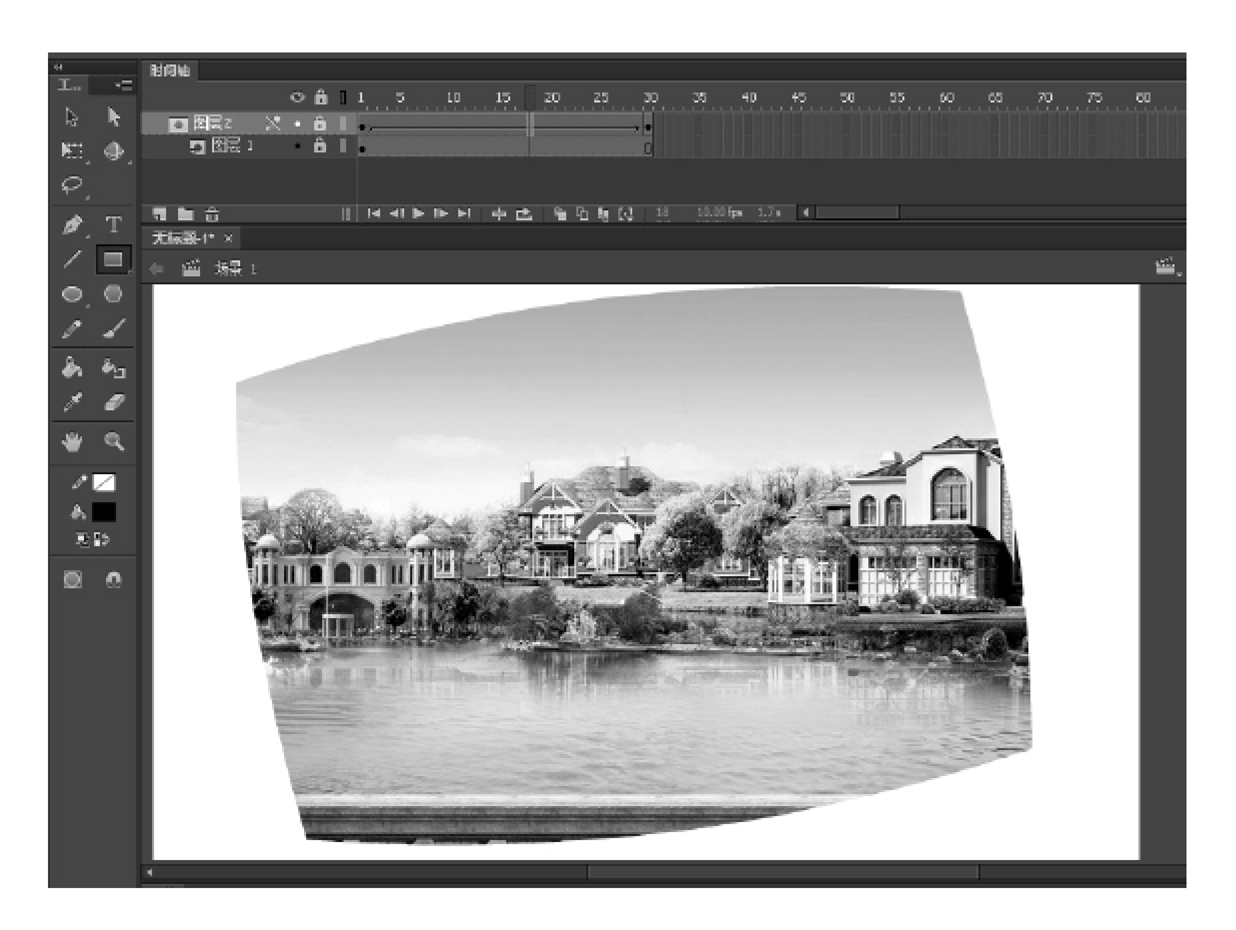


图 16-51　遮罩动画效果

16.5　创建有声动画

利用 Flash 提供的一些控制音频的方法，可以使声音独立于时间轴循环播放，也可以专门为动画配上一段音乐，或为按钮添加某种声音，还可以设置声音的渐入渐出效果。

16.5.1　Flash CC 中可使用的声音文件类型

存储音频文件的格式是多种多样的，在 Flash 中可以直接引用的主要有 WAV 和 MP3 两种音频格式的文件，AIFF 和 AU 格式的音频文件使用频率不是很高。在 Flash 中不能使用 MIDI 格式的音频文件，如果要使用此格式，则必须使用 JavaScript 脚本语言来处理。

- WAV：WAV 格式的音频文件支持立体声和单道声，也可以是多种位分辨率和采样率。在 Flash 中可以导入各种音频软件创建的 WAV 格式的音频文件。
- MP3：MP3 是大家熟悉的一种数字音频格式。相同长度的音频文件用 MP3 格式存储，一般只有 WAV 格式的 1/10。虽然 MP3 格式是一种破坏性的压缩格式，但是因为其取样与编码的技术优异，其音质接近 CD，体积小，传输方便，拥有较好的声音质量，所以目前的电脑音乐大多是以 MP3 格式输出的。Flash 中默认的音频输出格式就是 MP3 格式。
- ADPCM：ADPCM 格式的音频文件使用的是一种音频的压缩模式，可以将声音转换为二进制信息，主要用于语言处理。
- RAW：使用 RAW 格式输出是不对音频文件进行任何压缩，经过这样输出后的动画文件会占用很大的空间，所以很难在 Web 上播放。使用此格式的好处是可以保持与 Flash 旧版本的兼容性。

16.5.2　添加声音

用户可以在影片中以各种方式添加声音，这个声音的实例而不对原声音文件构成任何影响。



导入声音文件的具体操作步骤如下。

步骤01 启动 Flash CC，打开文档，如图 16-52 所示。

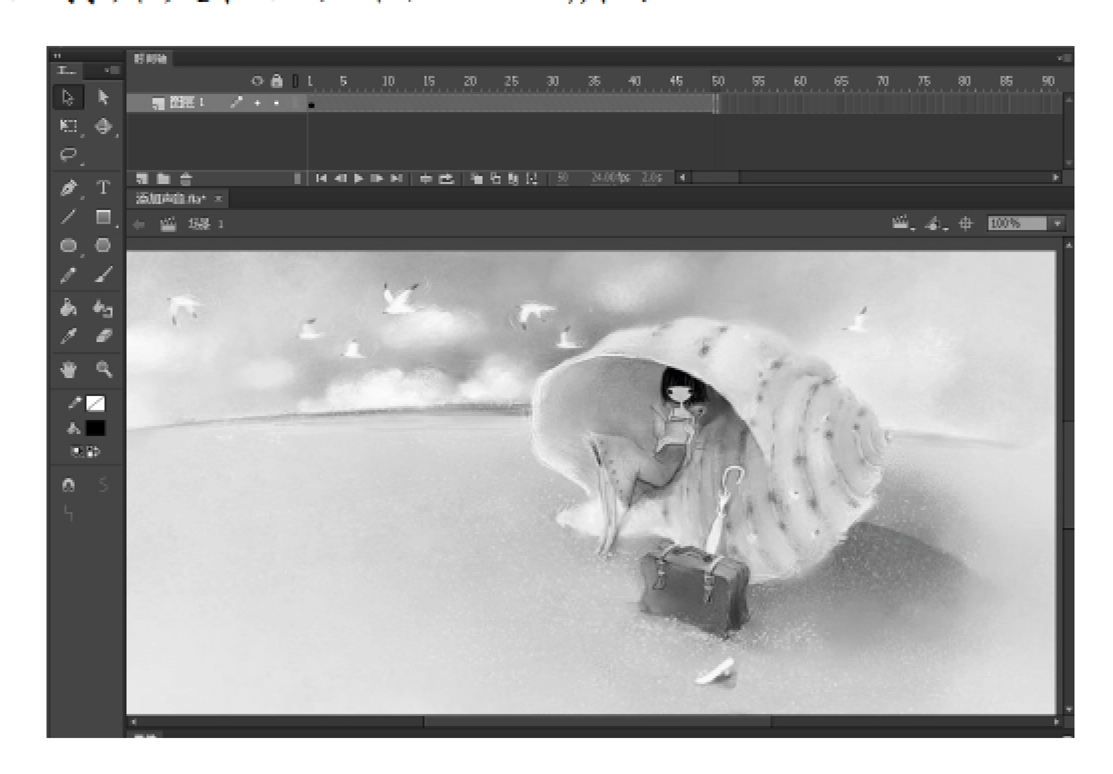


图 16-52　打开文档

步骤02 执行“文件”|“导入”|“导入到库”命令，弹出“导入到库”对话框，如图 16-53 所示。

步骤03 单击“打开”按钮，将音乐文件导入到“库”面板中，如图 16-54 所示。



图 16-53　“导入到库”对话框

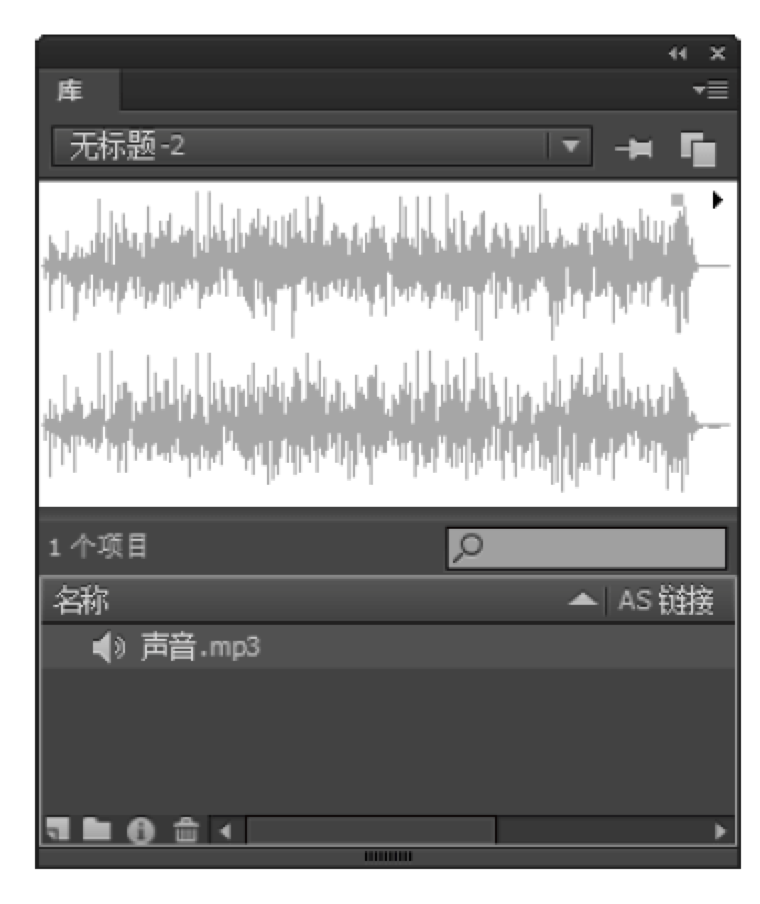


图 16-54　导入音乐

步骤04 单击时间轴面板中的“新建图层”按钮，新建图层 2，单击选中第 1 帧，在“库”面板中选中声音文件将其拖动到该帧中，即可添加声音，如图 16-55 所示。

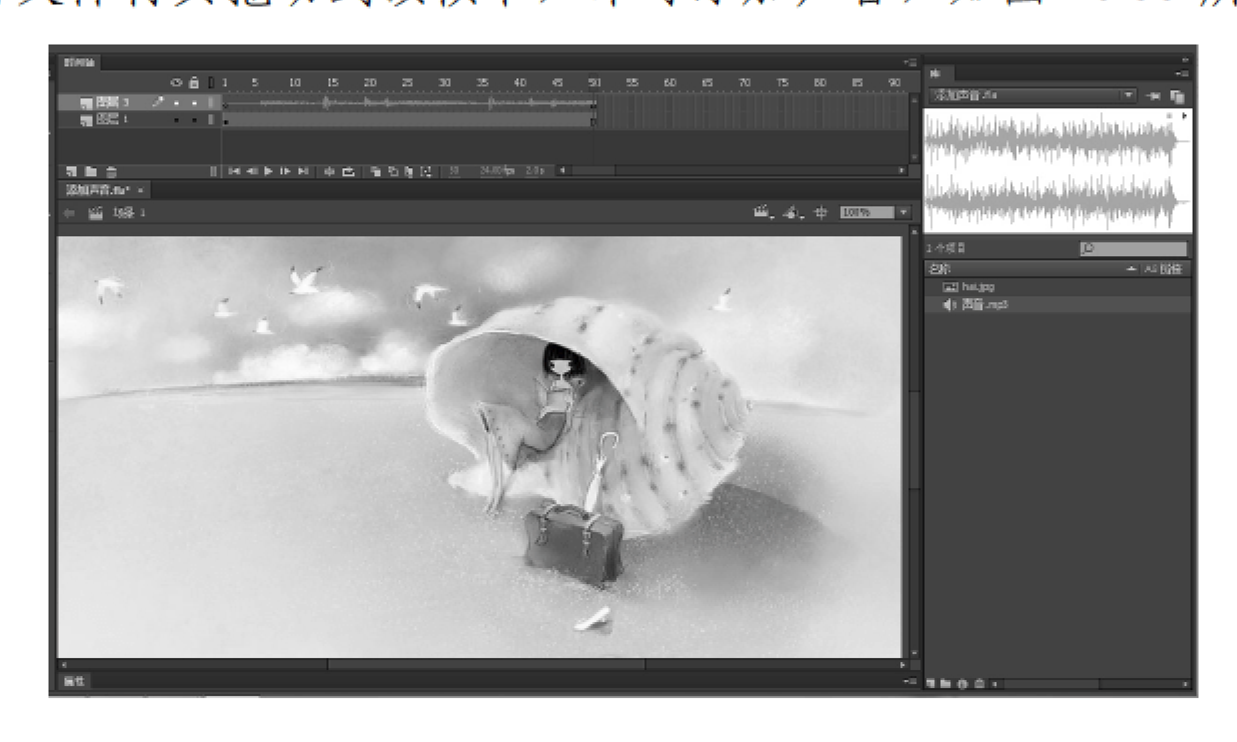


图 16-55　添加声音

16.5.3 编辑声音

在“声音”属性的“声音循环”下拉列表中可以控制声音的重复播放。在“声音循环”下拉列表中有两个选项，如图 16-56 所示。



图 16-56 设置属性

- 重复：在其文本框中输入播放的次数，默认的是播放 1 次。
- 循环：声音可以一直不停地循环播放。

同步是指影片和声音文件的配合方式。可以决定声音与影片是同步还是自行播放。在“同步”下拉列表中提供了 4 种方式，如图 16-57 所示。



图 16-57 同步方式

- 事件：必须等声音全部下载完毕后才能播放动画。
- 开始：如果选择的声音实例已在时间轴上的其他地方播放过了，Flash 将不会再播放这个实例。
- 停止：可以使正在播放的声音文件停止。
- 数据流：将使动画与声音同步，以便在 Web 站点上播放。Flash 强制动画和音频流同步，将声音完全附加到动画上。

同一个声音可以做出多种效果，可以在“效果”下拉列表中进行选择以让声音发生变化，还可以让左右声道产生出各种不同的变化。在“属性”面板中的“效果”下拉列表中提供了多种播放声音的效果选项，如图 16-58 所示。



图 16-58 声音效果选项



“声音效果”选项用来设置声音的音效，其下拉列表中有以下几个选项。

- 无：不设置声道效果。
- 左声道：控制声音在左声道播放。
- 右声道：控制声音在右声道播放。
- 向右淡出：降低左声道的声音，同时提高右声道的声音，控制声音从左声道过渡到右声道播放。
- 向左淡出：控制声音从右声道过渡到左声道播放。
- 淡入：在声音的持续时间内逐渐增强其幅度。
- 淡出：在声音的持续时间内逐渐减小其幅度。
- 自定义：允许创建自己的声音效果，可以从“编辑封套”对话框中进行编辑，如图 16-59 所示。

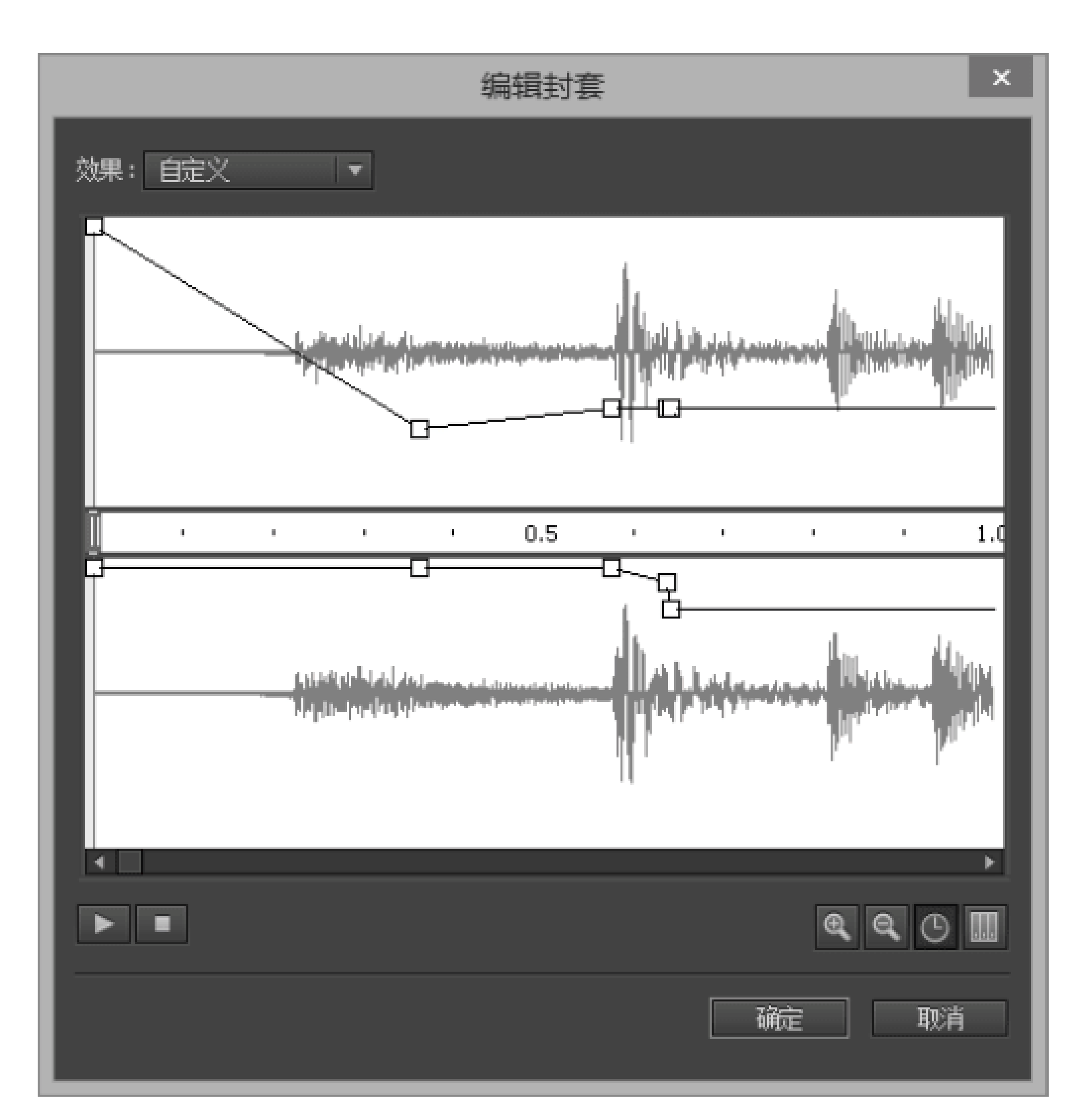


图 16-59　“编辑封套”对话框

对话框中分为上下两个编辑区，上方代表左声道波形编辑区，下方代表右声道编辑区。在每一个编辑区的上方都有一条左侧带有小方块的控制线，可以通过控制线调整声音的大小、淡出和淡入等。

16.5.4　实战 6——利用按钮控制声音播放

下面为 Flash 动画添加音乐效果，当单击按钮“音乐”时，即可播放出精美的音乐，效果如图 16-60 所示，具体操作步骤如下。



图 16-60　添加音乐效果

原始文件：原始文件/16/风景.jpg
最终文件：最终文件/16/利用按钮控制声音播放.Fla

步骤01 启动 Flash CC，执行“文件”|“导入”|“导入到库”命令，弹出“导入到库”对话框，单击选择图像文件“风景.jpg”，按住键盘中的 Ctrl 键单击选择音乐文件“影片.mp3”，如图 16-61 所示。

步骤02 单击“打开”按钮，导入图像文件和音乐文件，如图 16-62 所示。



图 16-61　“导入到库”对话框

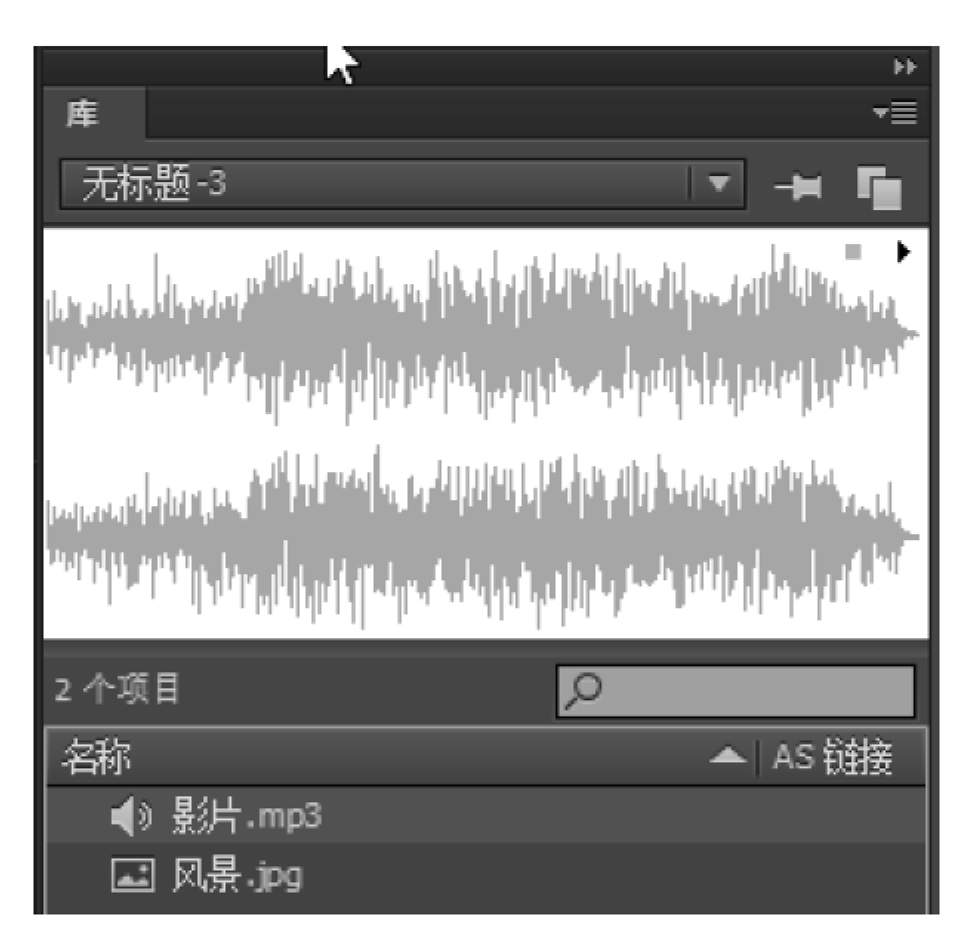


图 16-62　导入图像和音乐

步骤03 选择“库”面板中的图像文件，将其拖动到舞台中，如图 16-63 所示。

步骤04 执行“插入”|“新建元件”命令，弹出“创建新元件”对话框，“类型”选择“按钮”，如图 16-64 所示。

步骤05 单击“确定”按钮，进入元件编辑模式，如图 16-65 所示。





图 16-63　拖入图像



图 16-64　“创建新元件”对话框

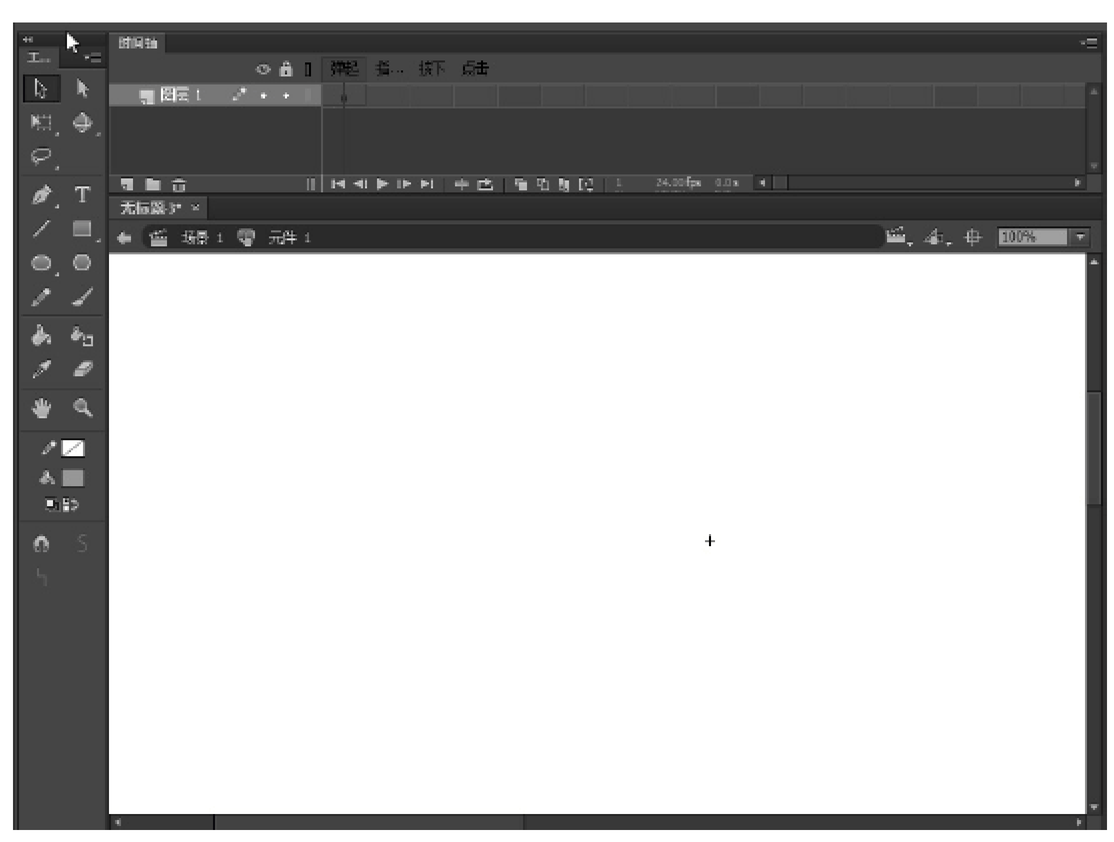


图 16-65　元件编辑模式

步骤06 选择工具箱中的“椭圆”工具，在选项栏中将笔触颜色设置为黄色，填充颜色设置为绿色，在舞台中绘制椭圆，如图 16-66 所示。

步骤07 选择工具箱中的“横排文字”工具，在舞台中输入文字“音乐”，如图 16-67 所示。

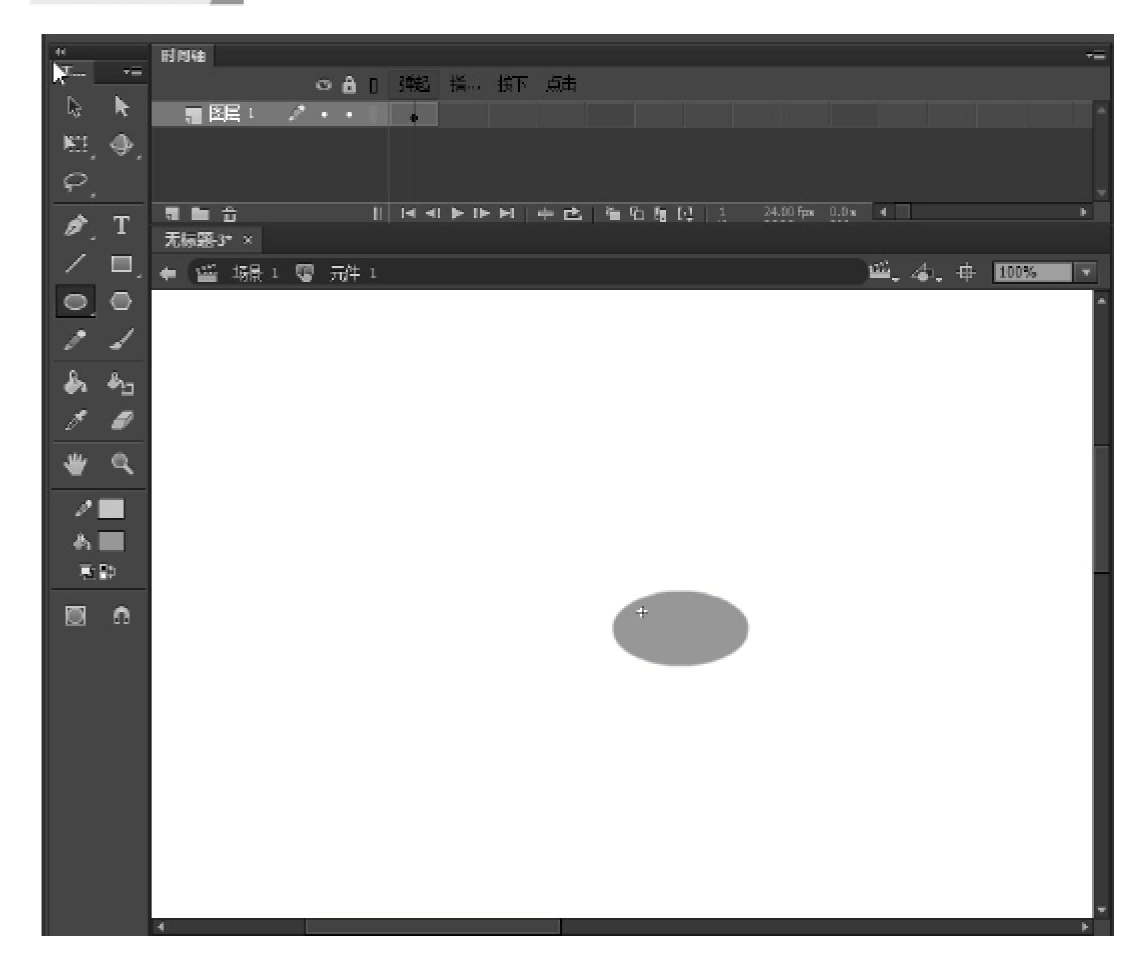


图 16-66　绘制椭圆

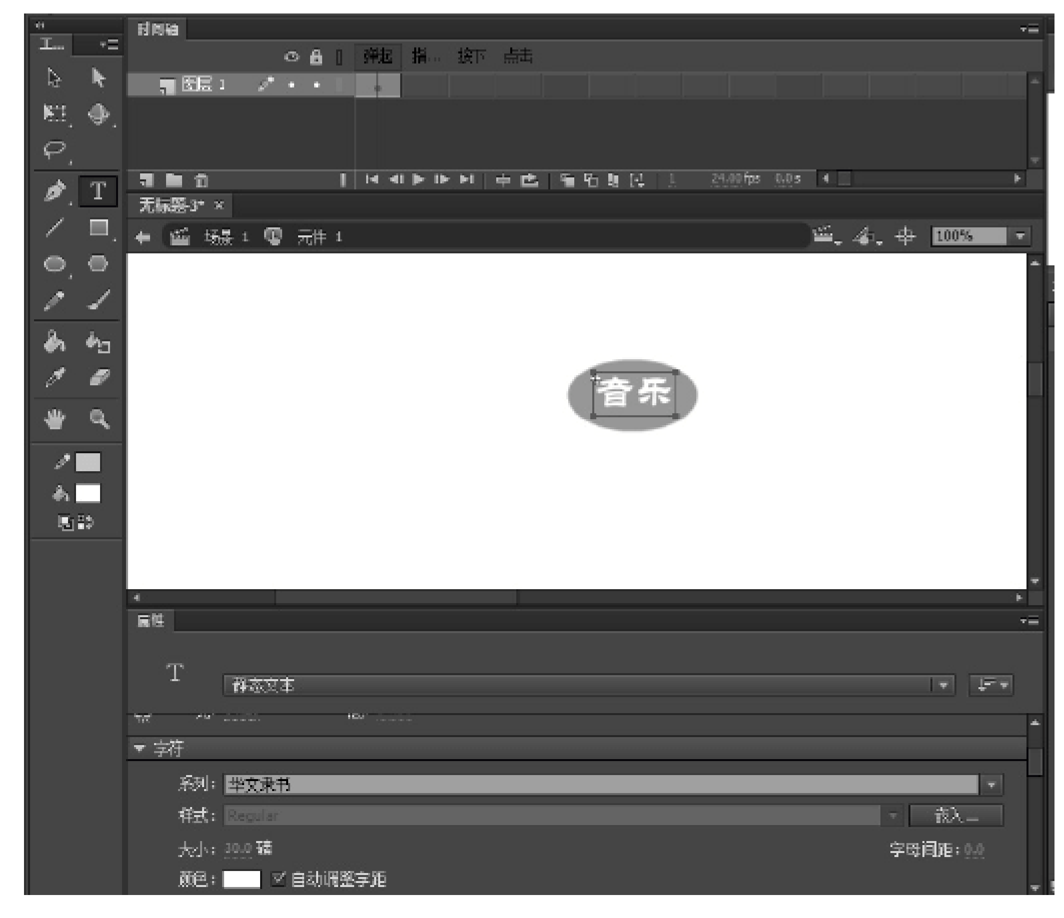


图 16-67　输入文字

步骤08 按 F6 键插入关键帧，单击选择椭圆，将填充颜色设置为棕色，如图 16-68 所示。

步骤09 单击“新建图层”按钮，新建图层 2。按 F6 键插入关键帧，如图 16-69 所示。

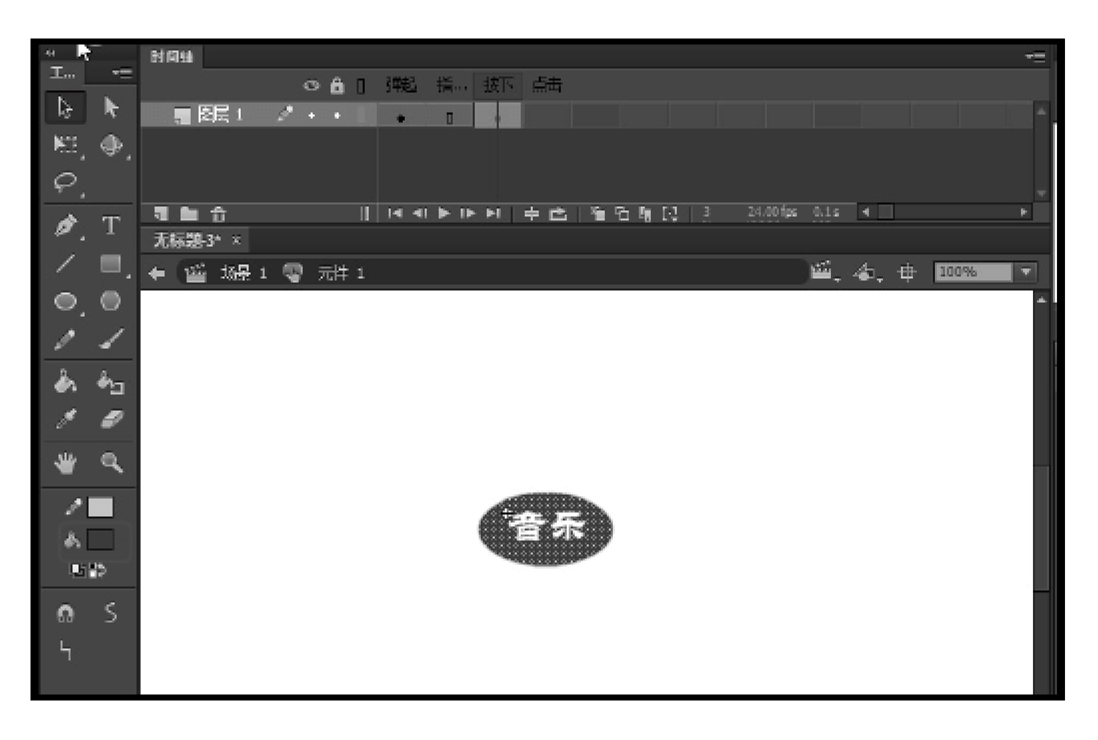


图 16-68　更改填充颜色

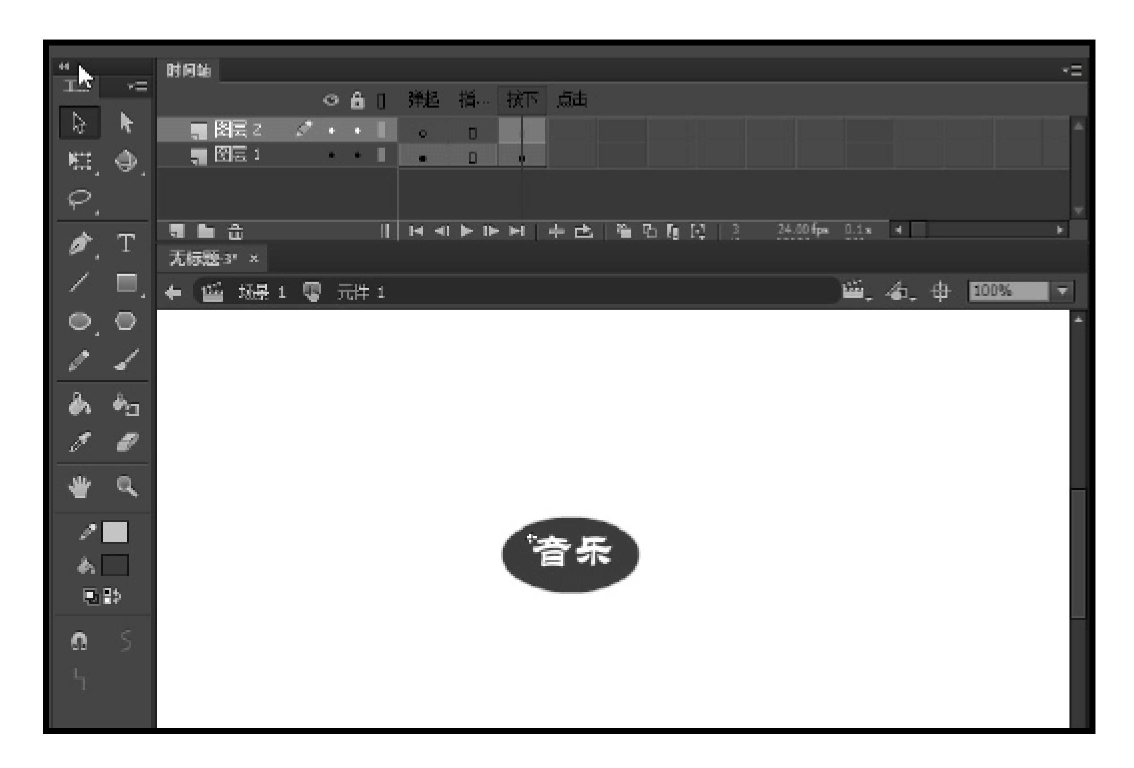


图 16-69　插入关键帧

步骤10 将“库”面板中的音乐文件拖入到舞台中，打开“属性”面板，将“效果”设置为“淡入”，“同步”设置为“开始”，如图 16-70 所示。

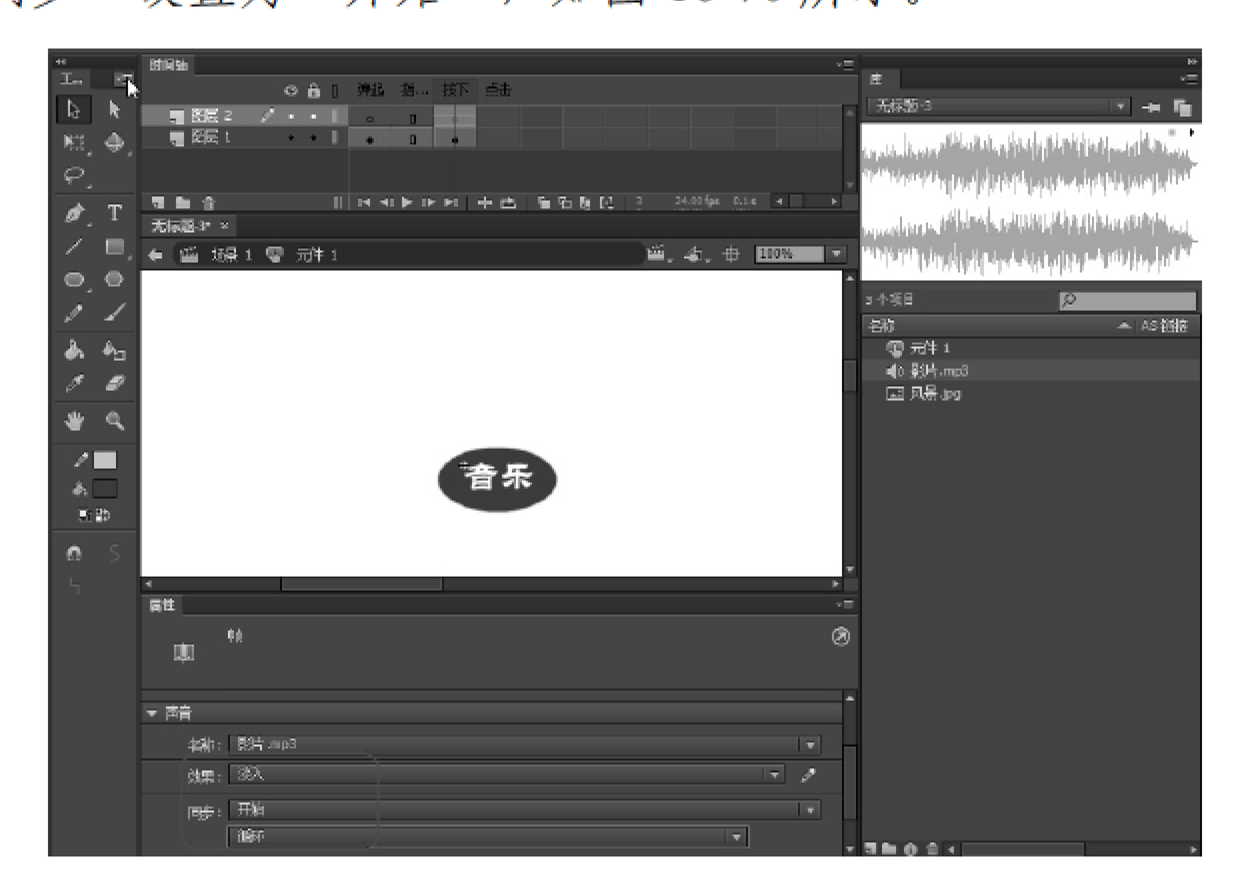


图 16-70　拖入音乐到舞台

步骤11 单击“场景 1”按钮，返回到场景，将“元件 1”拖入到舞台中合适的位置，如图 16-71 所示。



图 16-71　拖入元件 1

第 17 章　使用 Flash CC 创建交互动画

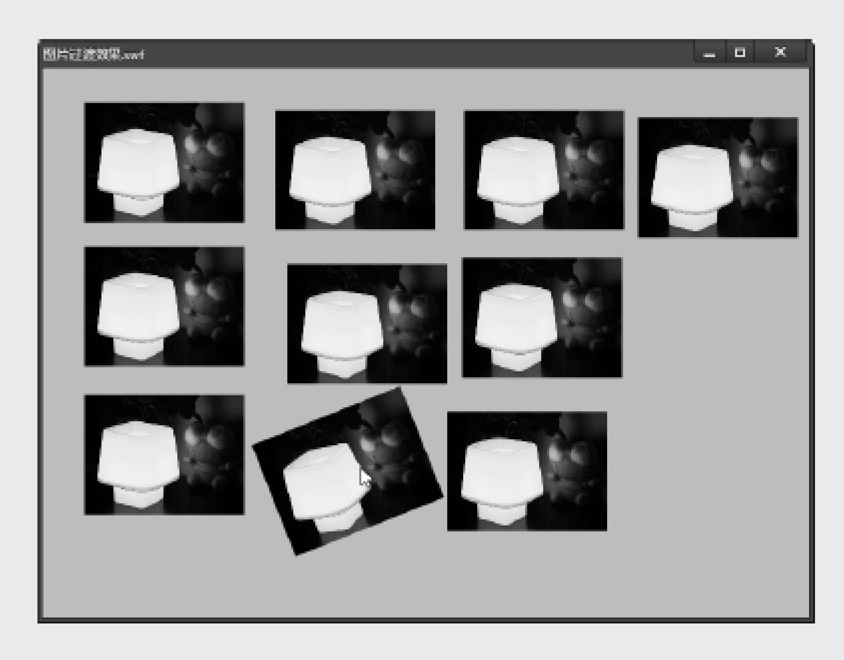


本章导读

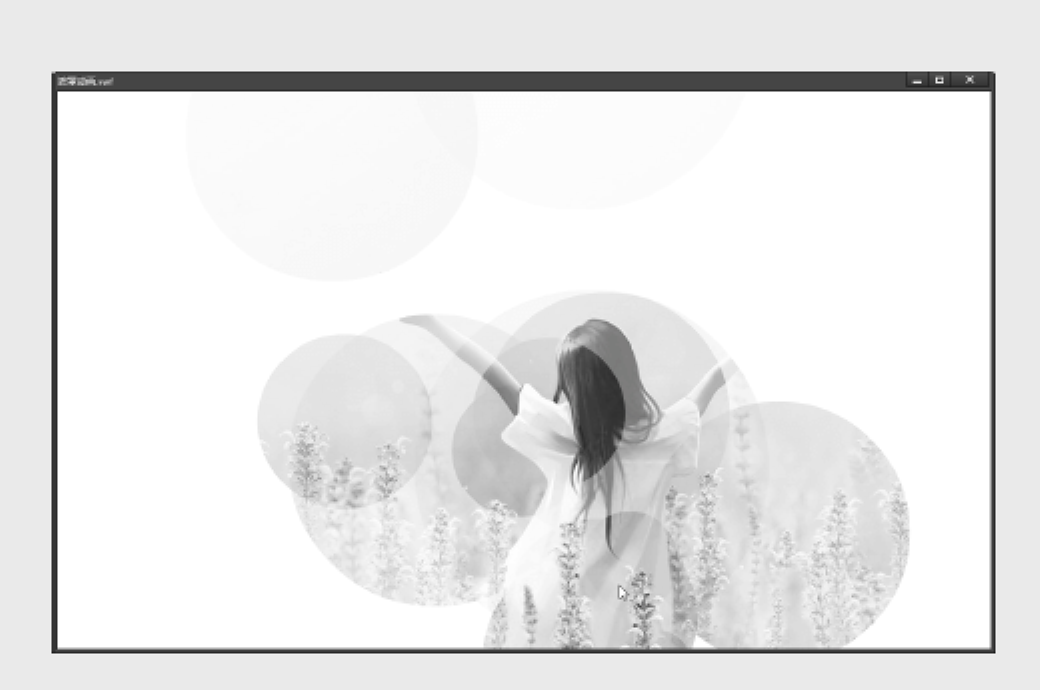
Flash CC 还提供了一个最为主要的功能，即交互功能，利用 ActionScript 可以实现这种交互功能。本章介绍 ActionScript 脚本编程的语法，以及 ActionScript 的编程环境，最后通过实例讲述交互式动画的制作。

- ActionScript 概述
- ActionScript 3.0 语句中的参数
- 常用 ActionScript 语句
- ActionScript 的编辑环境
- 利用 ActionScript 制作交互网页动画

实例展示



图片多种过渡效果



遮罩动画效果



下雨效果



发光翻转文字效果

17.1 ActionScript 概述

ActionScript 简称为 AS，是 Flash 产品平台的脚本解释语言。该语言可以实现 Flash 中内容与内容、内容与用户之间的交互。

17.1.1 ActionScript 的发展史

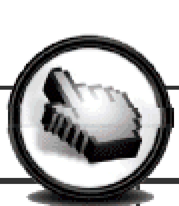
AS 的解释工作由 Action Virtual Machine（AVM）进行，AVM 可以称之为 AS 虚拟机，类似于 JVM，AVM 是 Flash Player 播放器中的一部分。AS 语句要想起作用，需要通过 Flash 创作工具或 Flex 服务器将其编译生成二进制代码格式方可，而编译过的二进制代码格式将成为 SWF 文件中的一部分，被 Flash 播放器执行。AS1.0 起源于 ECMAScript 标准，由于 ECMA 的语法的兼容性和 Flash Player 播放器的大小和渲染引擎的需要，AS 可以称之为是语法来源于 ECMAScript。

说到 AS 不得不说 Flash4 的 AS 集合，它曾经让 Flash4 兼容格式的内容变化多端。但是在一定程度上，Flash4 的 AS 不能称之为成熟的并且为开发者所承认的脚本语言集合。它的语法方式完全不同于 ECMAScript。虽然可以在 Flash5 的时代可以向它添加一些 ECMA 效仿的语句上去，但是 AS 在 Flash4 中是完全与 ECMAScript 标准相左的。现在 Flash4 的 AS 仍然可以被应用于 Flash Lite1.1 的内容之上。

AS1.0 是从 Flash5 的时代诞生的，这时的版本就已经具备了 ECMAScript 标准的语法格式和语义解释。尽管后来的 Flash Player5/6 的播放器版本（Build）的一再更新，使得越来越多的 ECMA 语法和语义被纳入到 AS1.0 的 API 中，但是核心语言的编译处理和表现方式都是延续了 Flash5 的 AS1.0 的标准。

AS2.0 是在 MX 时代被慢慢引入的，而在 MX 2004 版本被开发者全面采纳。AS2.0 的运行则是完全在 Flash Player 6 以上的版本中才具备的机制。AS2.0 在 Flash6 中都可以运行，是因为 AS2.0 语句在运行时（runtime）环境下仍然采用了 AS1.0 的模型。这也是为什么 AS2.0 的运行性能并不比 AS1.0 优秀的重要原因。AS2.0 的编写方式则是更加成熟，引入了面向对象编程的方式，并且有良好的类型声明，而且分离了运行和编译时的异常处理。AS2 在格式上遵循了 ECMA4 Netscape 的语言方案，但是并不完全兼容 ECMAScript 标准。虽然基于 AS2 的开发方式从众多开发者眼中褒贬不一，但是 AS2 为了 AS3.0 的诞生铺设了一条康庄大道。

AS3.0 的规范已经出来了，而 AS3.0 也是未来 Flash 开发脚本的核心。AS3 的播放器只有从 Flash Player 8.5 以上版本开始支持，也就是现在用到的 Flex 2.0 Beta 才可以对 AS3 进行编译的工作。AS3 有着很多不同之处，它全面支持 ECMA4 的语言标准，意味着 AS3 将具有 ECMAScript 中的 Package/命名空间 namespace 等多项 AS2 不具备的特点。AS3 将全面支持 E4X，也就是支持 ECMAScrpit for XML 的标准。AS3 将采用全新的 AVM 进行解释，与 AS1/2 的 AVM 将完全不同。此外 AS3 的编译器也是完全和 AS2 的编译器有所不同。AS3 的 API 将更加直观，会去除很多容易让人混淆的部分，添加对 ECMA 全面的兼容性。



17.1.2　ActionScript 3.0 的优点

- 对面向对象编程（OOP）语言的完全支持。核心语言基于 ECMAScript（ECMA 262）标准，对 OOP 架构深层优化。
- 彻底更新的显示对象系统架构。
- 采用了先进的 E4X，使 XML 成为 ActionScript 3 语言的内建数据类型。操作直白、简单。与 ActionScript 2 比较，极大地减轻了 XML 数据处理工作量。
- 全面支持正则表达式。正则表达式也成了 ActionScript 3 的内建数据类型，ActionScript 3 对字符串的处理能力空前增强。
- 标准的 DOM 3 事件实现。Flash API 全面支持事件机制。
- 异常处理机制。异常包括信息全面、易于调试和处理。Flash API 全面支持异常处理机制。此外，ActionScript 3 积极迈向开源，赢得开源社区的欢迎。

17.2　ActionScript 3.0 语句中的参数

下面的内容将具体介绍使用 ActionScript 进行程序编写的基础知识。

17.2.1　ActionScript 中的相关术语

像其他脚本语言一样，ActionScript 根据特定的语法规则使用特定的术语。以下将按字母顺序介绍重要的 ActionScript 术语，希望能对大家理解 ActionScript 有所帮助。

- Actions（动作）：是指导 Flash 电影在播放时执行某些操作的语句。例如，gotoAndStop 动作就可以将播放磁头转移到指定的帧或帧标识。
- Actions（动作）也可以被称为 statement（语句）。是允许将值传递给函数的占位符。例如，以下语句中的函数 Welcome 就使用了两个参数 firstName 和 hobby 来接收值：

```
funCtion Welcome(firstName,hobby){
WelcomeText="HellO,"firstName+"I See you enjoy"+hobby; }
```

- Lasses（类）：是各种数据类型。用户可以创建“类”并定义对象的新类型。要定义对象的类，用户需创建构造器函数。
- Contnts（常量）：是不会改变的元素。常量对于值的比较非常有用。
- Constructors（构造器）：是用来定义“类”的属性和方法的函数。以下代码通过创建 Circle 构造器函数生成了一个新的 Circle 类：

```
function Circle(x, y,radius){
this.x=x;
this.y=y;
this.radius=radius;
}
```

- Data Types（数据类型）：是可以执行的千组值和操作。ActionScript 的数据类型包括字符

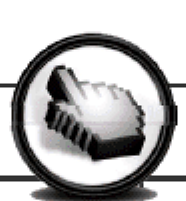
串、数值、逻辑值、对象和电影剪辑。

- Events（事件）：是在电影播放过程中发生的动作。例如，当电影载入时、当播放磁头到达某一帧时、当用户单击按钮或电影剪辑时、当用户按压键盘上的按键时，都会产生不同的事件。
- Expressions（表达式）：是可以产生值的语句。例如，2+2 就是一个表达式。
- Functions（函数）：是可以重复使用和传递参数的代码段，可以返回一个值。例如，getPrope 函数就可以使用电影剪辑的实例名称和属性名称，返回属性值。getVersion 函数可以返回当前播放电影的 Flash 播放器的版本。
- Handlers（句柄）：是可以管理诸如 mouseDown 或 load 事件的特殊动作。例如，onMouseEvent 和 onClipEvent 就是 ActionScript 的句柄。
- Identtifiers（标识符）：是用来指示变量、属性、对象、函数或方法的名称。标识符的首字母必须是字符、下划线（_）或美元符号（$）。后续字符可以是字符、数字、下划线或美元符号。例如，firstName 就是一个变量名。
- Instances（实例）：是属于某些 Class（类）的对象。每个类的实例都包含该类的所有属性和方法。例如，所有电影剪辑实例都包含 MovieClip 类的属性（透明度属性、可见性属性等）和方法（例如 gotoAndPlay、getURL 等）。
- Instancenames（实例名称）：是一个唯一的名称。可以在脚本中作为目标被指定。
- Keywords（关键字）：是具有特殊意义的保留用词。例如，var 就是一个关键字，它可以用来定义本地变量。
- Methods（方法）：是指定给对象的函数。在函数被指定给对象之后，该函数就可以被称为是该对象的方法。例如，在以下示例中，clear 就变成了 controller 对象的方法：

```
function Reset(){
x pos=0,
x pos=0,
}
Controller.clear=Reset;
Controller.clear();
```

- Objects（对象）：是属性的集合。每个对象都有自己的名称和值。对象允许用户访问某些类型的信息。例如，ActionScript 的预定义对象 Date 就提供了系统时钟方面的信息。
- Operands（运算项）：是由表达式中的运算符操控的值。
- Operators（运算符）：可以从一个或多个值中计算获得新值。例如，将两个数值相加就可以获得一个新值。
- Parameters（参数）：也被称之为 Argument（参数）。
- PropeMes（属性）：是定义对象的 attributes（属性）。例如，所有电影剪辑对象都具有一个 visible（可见性）属性，通过该属性可以决定电影剪辑是否显示。
- Targetpaths（目标路径）：是 Flash 电影中电影剪辑名称、变量和对象的垂直分层结构地址。主时间轴的名称是_root。在电影剪辑属性检查器中可以命名电影剪辑的实例。

用户可以通过目标路径使动作指向电影剪辑，也可以使用目标路径获取或设置变量的值。例如，以下示例语句就是电影剪辑 stereoControl 内部的变量 volume 的路径：



```
_root.stereoControl.volume
```

- Variables（变量）：是存储了任意数据类型值的标识符。变量可以创建、修改和更新。变量中存储的值可以被脚本检索使用。在以下示例中，等号左边的是变量标识符，右边的则是赋予变量的值：

```
X=5;
name="Lolo";
customer.address="66 7th Street";
c=new Color(mcinstanceName);
```

17.2.2　ActionScript 3.0 基本语法

ActionScript 的语法是 ActionScript 编程中十分重要的组成部分，和其他类型的编程语言相同，只有对其语法有了充分的认识，才能在编写程序的过程中游刃有余，编写出精彩的程序。下面将详细介绍 ActionScript 的基本语法。

1. 点语法

在 Flash 动画中，对当前场景下的影片剪辑实例的控制是十分常见的功能。在以前的 Flash 版本中，tellTarget 就可以告诉程序目的所在，其作用就是要告知程序要做什么样的特定动作。如果再结合程序的实际情况在其中加入对影片的控制动作，就能控制实例的动画播放过程了。

例如，要使实例 syc 移动到第 30 帧并停止，可以编写为：

```
tellTarget("syc"){
gotoAndstop(30);
}
```

这种语法在以前版本的 Flash 中曾经被广泛应用，不过现在并不推荐使用 tellTarget 语法，而是使用一种更为简洁的语法形式取代它，这就是点语法。

点语法的由来是因为其在编程语句中使用了一个“.”。它是一种基于“面向对象”概念的语法形式，所谓面向对象就是利用目标物体自身去管理自己，而物体本身就是其自身的特性和方法，即只要告诉物体该做什么，它就会自动完成任务。

例如，上面的例子，在使用点语法后可以将程序语句简化为：

```
syc.gotoAndstop(30);
```

这样一来，就大大简化了语句的编写步骤。

在 ActionScript 中，“.”不但被用于指出与一个对象或影片剪辑相关的属性或方法，还被用于标识指向一个影片剪辑或变量的目标路径。点语法的表达式是由一个带有点的对象或者影片剪辑的名字作为起始，以对象的属性、方法或者想要指定的变量作为表达式的结束。例如，前边所提到的例子中，syc 就是影片剪辑的名字，而“.”的作用就是要告诉影片剪辑执行后面的动作。

2. 小括号

小括号用于定义函数中的相关参数，例如：

```
function Line(x1,x2,y1,y2) {}
```

此外，还可以通过使用小括号来调整 ActionScript 操作符的优先顺序、对一个表达式求值或者提高程序的可读性。

3. 大括号

当一段 ActionScript 程序语句被大括号括起来，就会形成一个语句块。

4. 分号

在 ActionScript 中，任何一条语句的结束都需要使用分号来结尾。不过，如果忽略了使用分号作为脚本语句的结束标志，新版的 Flash 同样可以成功编译这个脚本。

5. 注释

在脚本的编写过程中，为了能够使某个部分的代码更方便地被程序阅读者理解，因此需要使用 comment 注释语句对程序添加注释信息。

```
function Line(x1,x2,y1,y2) {}
     //定义 Line 函数
```

在动作编辑区中，注释一般用于区别程序语句的灰色显示。

6. 字母的大小写

在 ActionScript 的语法中，只有关键字是需要区分大小写的，其他的 ActionScript 代码，则不区分。

例如，下面的程序在编译的时候是完全等价的：

```
Name=gaolu
NAME=gaolu
name=gaolu
```

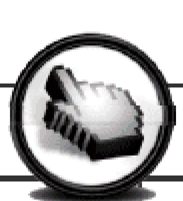
不过，为了方便区分变量名、函数名或者函数，在实际的程序编写中还是应该固定使用大写或者小写。

7. 分号和常量

在 ActionScript 中，“;”表示一个语句的结束。但如果在代码中忘记加上分号其实也没有关系，编译程序会自动加上。但是良好的习惯要求大家一定要在语句结束时加上“;”，因为无论是以后自己查错或阅读都能减少很多不必要的麻烦，使程序更清楚也更严谨。在 ActionScript 中有些内容是固定不变的，可以在编程时引用它，例如一些常用的按键的键值，再如布尔值中的 true 和 false。

17.3 常用 ActionScript 语句

在 Flash 中经常用到的语句是条件语句和循环语句。条件语句包括 if 语句、特殊条件语句，循环语句包括 while 循环、for 循环语句。



17.3.1　for 循环

在现实生活中有很多规律性的操作，作为程序来说就是要重复执行某些代码。其中重复执行的代码称为循环体，能否重复操作，取决于循环的控制条件。循环语句可以认为是由循环体和控制条件两部分组成。

循环程序结构的结构一般认为有两种：

- 一种先进行条件判断，若条件成立，执行循环体代码，执行完之后再进行条件判断，条件成立继续，否则退出循环。若第一次条件就不满足，则一次也不执行，直接退出。
- 另一种是先执行依次操作，不管条件，执行完成之后进行条件判断。若条件成立，循环继续，否则退出循环。

for 循环语句是 ActionScript 编程语言中最灵活、应用最为广泛的语句。

for 循环的语法格式如下：

```
For(初始化 条件 改变变量){
语句
}
```

在“初始化”中定义循环变量的“初始值”，“条件”是确定什么时候退出循环，“改变变量”是指循环变量每次改变的值。例如：

```
trace=0
for(var i=1 i<=30 i++ {
trace = trace +i
}
```

以上实例中，初始化循环变量 i 为 1，每循环一次，i 就加 1，并且执行一次“trace = trace +i”，直到 i 等于 30，停止增加 trace。

17.3.2　while 和 do while 循环

while 语句可以重复执行某条语句或某段程序。使用 while 语句时，系统会先计算一个表达式，如果表达式的值为 true，就执行循环的代码。在执行完循环的每一个语句之后，while 语句会再次对该表达式进行计算。当表达式的值仍为 true 时，会再次执行循环体中的语句，直到表达式的值为 false。

do while 语句与 while 语句一样可以创建相同的循环。这里要注意的是，do while 语句对表达式的判定是在其循环结束处，因而使用 do while 语句至少会执行一次循环。

for 语句的特点是有确定的循环次数，而 while 和 do while 语句没有确定的循环次数，具体使用格式如下。

```
while（条件）{
语句
}
以上代码只要满足“条件”，就一直执行“语句”的内容。
do{
```

```
语句
}while（条件）
```

17.3.3 if 语句

if…else 条件语句判断一个控制条件，如果该条件能够成立，则执行一个代码块，否则执行另一个代码块。

if…else 条件语句基本格式如下：

```
if(表达式){
 语句 1
}
else
 {
语句 2;
}
```

例如下列语句：

```
input="mymovie"
if（input==Flash&&password==841113）{
  gotoAndPlay（play）;
}
  gotoAndPlay（wrong）;
```

当程序执行至此处时，将会先判断给定的条件是否为真，若条件式（input）和（passward）的值为真，则执行 if 语句的内容（gotoAndPlay），然后继续后面的流程。若条件（input）和（passward）为假，则跳过 if 语句，直接执行后面的流程语句。

另外，if 经常与 else 结合使用，用于多重条件的判断和跳转执行。例如下列语句：

```
input="mymovie"
if（input==Flash&&password==841113）{
  gotoAndPlay（play）;
}
else{
gotoAndPlay("moviedescription");
}
```

当 if 语句的条件式（condition）的值为真时，执行 if 语句的内容，跳过 else 语句。反之，将跳过 if 语句，直接执行 else 语句的内容。再例如下列语句：

```
input="mymovie"
if（input==Flash&&password==841113）{
  gotoAndPlay（play）;
}
else if（input==Flash&&password==831210）{
  gotoAndPlay（play）;
}
else{
```



```
gotoAndPlay("moviedescription");
}
```

17.3.4　特殊条件判断

特殊条件判断语句一般用于赋值，本质是一种计算形式，格式为：

```
变量 a=判断条件？表达式 1：表达式 2；
```

如果判断条件成立，a 就取表达式 1 的值；如果不成立就取表达式 2 的值。

例如：

```
Var a: Number=1
Var b: Number=2
Var max: Number=a>ba: b
```

执行以后，max 就为 a 和 b 中较大的值，即值为 2。

17.4　ActionScript 的编辑环境

“动作”面板是专门用来编写 ActionScript 语言的，在学习 ActionScript 脚本之前，首先来熟悉一下“动作”面板的界面。如果在工作界面上看不到“动作”面板，可以执行“窗口”|“动作”命令，或使用 F9 快捷键打开“动作”面板，如图 17-1 所示。在动作面板中可以输入需要添加的代码。

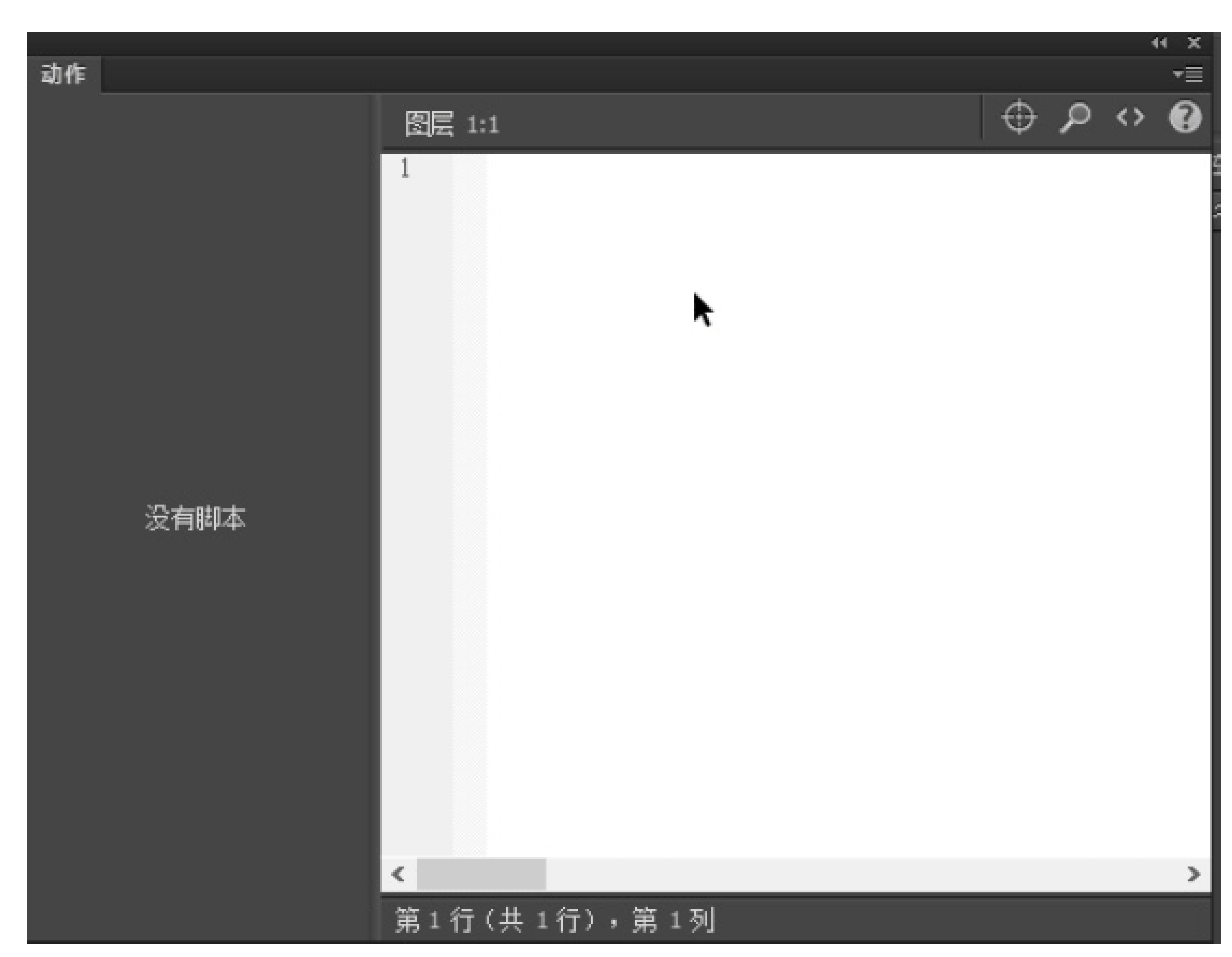


图 17-1　“动作”面板

17.5 利用 ActionScript 制作交互网页动画

制作 Flash 动画的时候，使用 ActionScript 给动画添加交互性。使用 ActionScript 可以控制 Flash 动画中的对象，扩展 Flash 创作交互动画和网络应用的能力。

17.5.1 实战 1——创建多种图片过渡效果

本实例实现的图片过渡效果有百叶窗、淡入淡出、飞行光圈、强光过渡、旋转、挤压、划过、像素溶解、放大几种图片过渡效果，如图 17-2 所示，具体操作步骤如下。

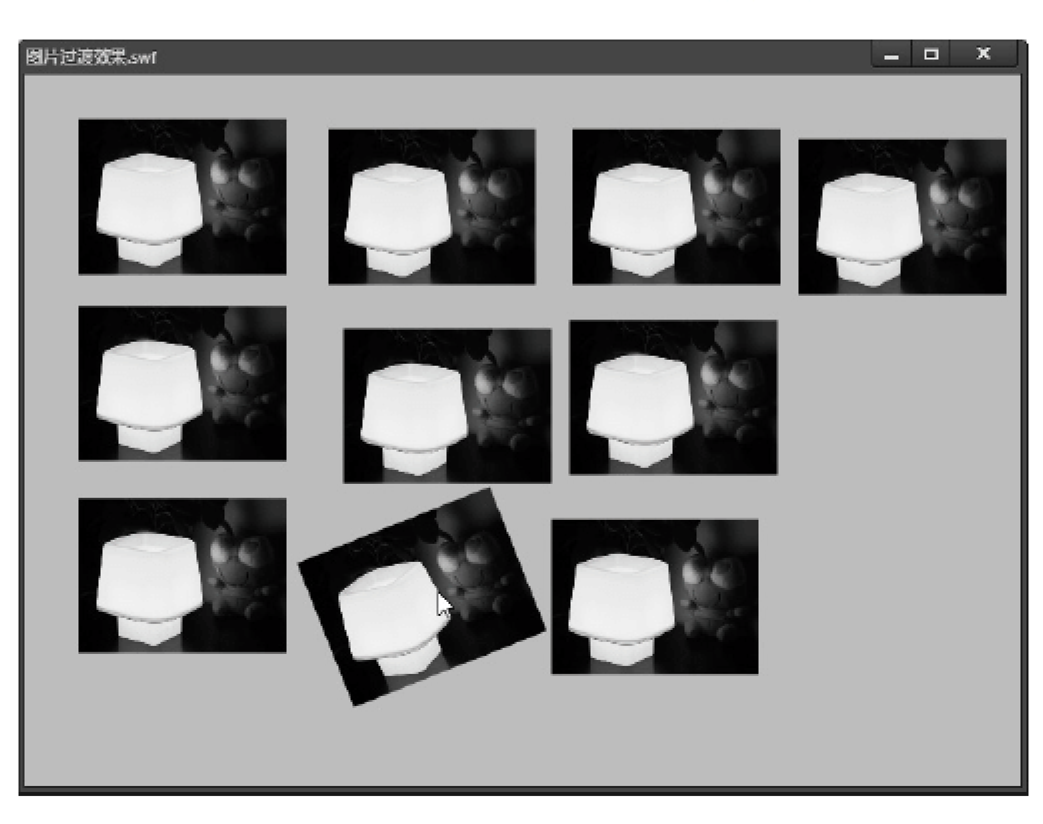


图 17-2 图片过渡效果

原始文件：原始文件/17/1.jpg
最终文件：最终文件/17/图片过渡效果.fla

步骤01 启动 Flash CC，执行“文件”|“新建”命令，弹出“新建”对话框，将“宽度”设置为 700，“高”设置为 500，“背景颜色”设置为粉色，如图 17-3 所示。

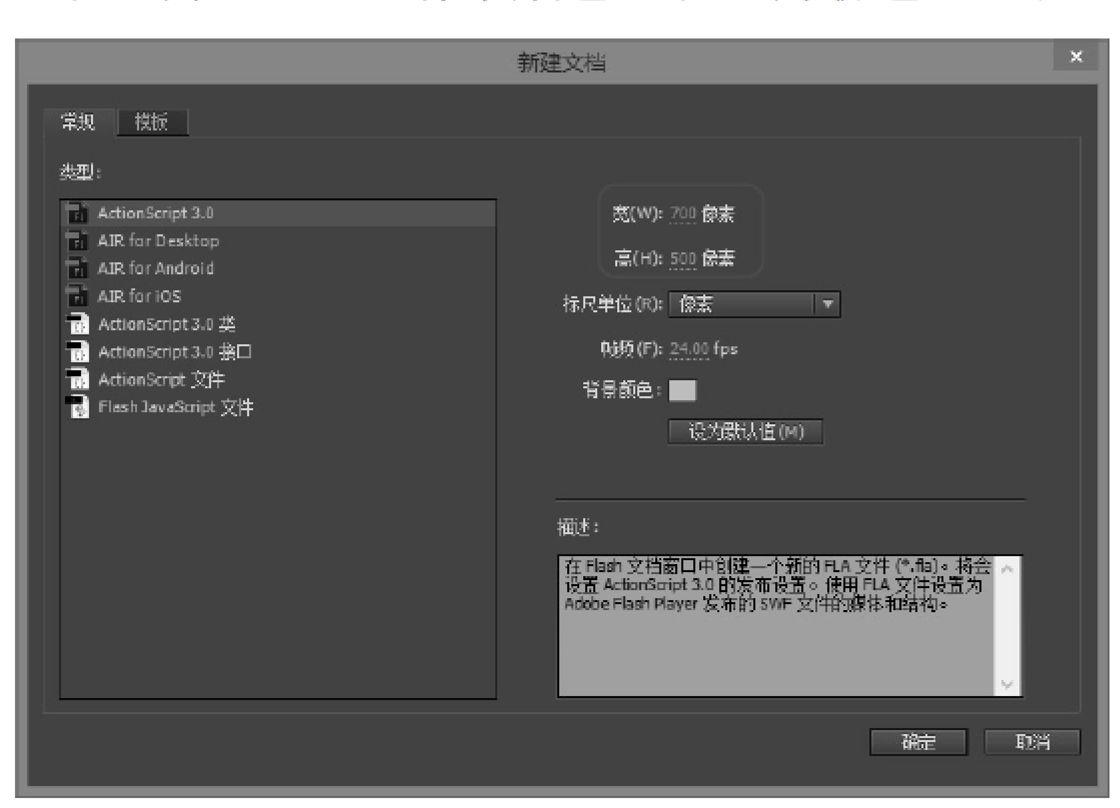


图 17-3 “新建文档”对话框

步骤02 单击“确定”按钮，新建空白文档，如图 17-4 所示。

步骤03 执行“文件”|“导入”|“导入到库”命令，弹出“导入到库”对话框，选择要导入的



图像文件，如图 17-5 所示。

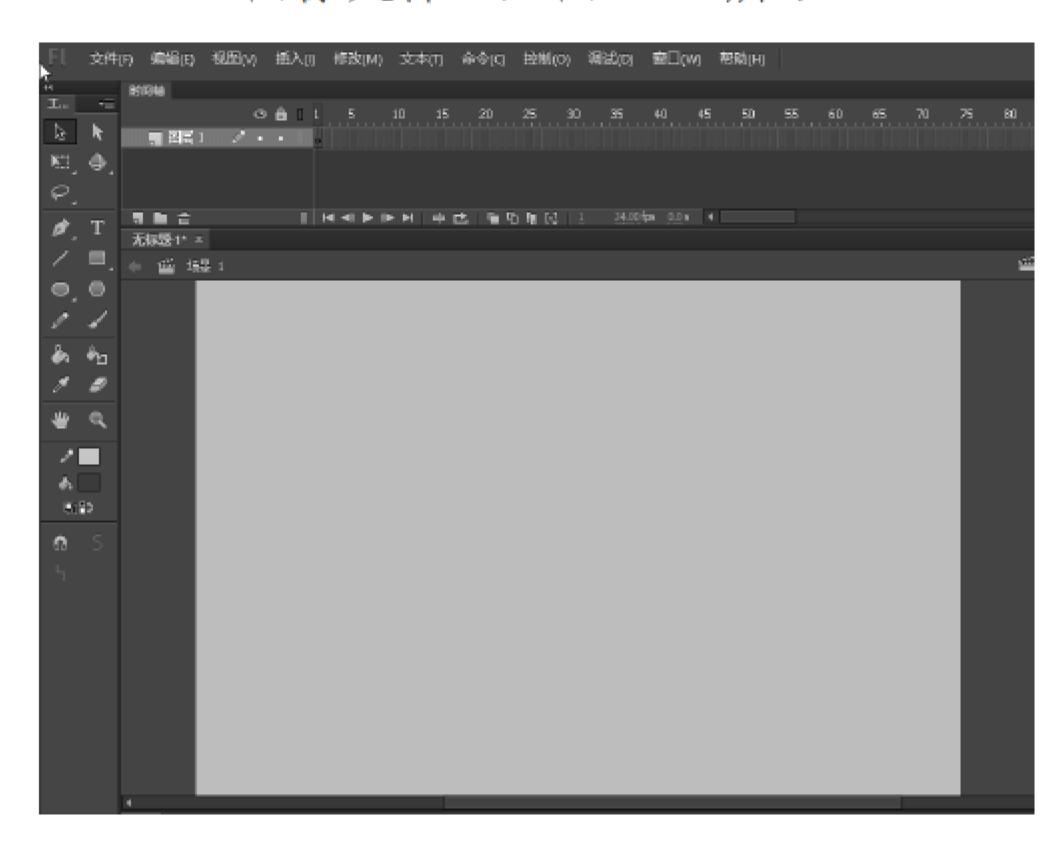


图 17-4　新建空白文档



图 17-5　“导入到库”对话框

步骤04 单击“打开”按钮，置入图像文件到“库”面板中，如图 17-6 所示。

步骤05 在“库”面板中将导入的图像拖入到舞台中，如图 17-7 所示。

步骤06 选中拖入的图像，执行“修改”|“转换为元件”命令，弹出“转换为元件”对话框，将“名称”设置为 box，“类型”设置为“影片剪辑”，如图 17-8 所示。

步骤07 单击“确定”按钮，将其转换为元件，将“实例名称”设置为 box1，如图 17-9 所示。



图 17-6　置入图像

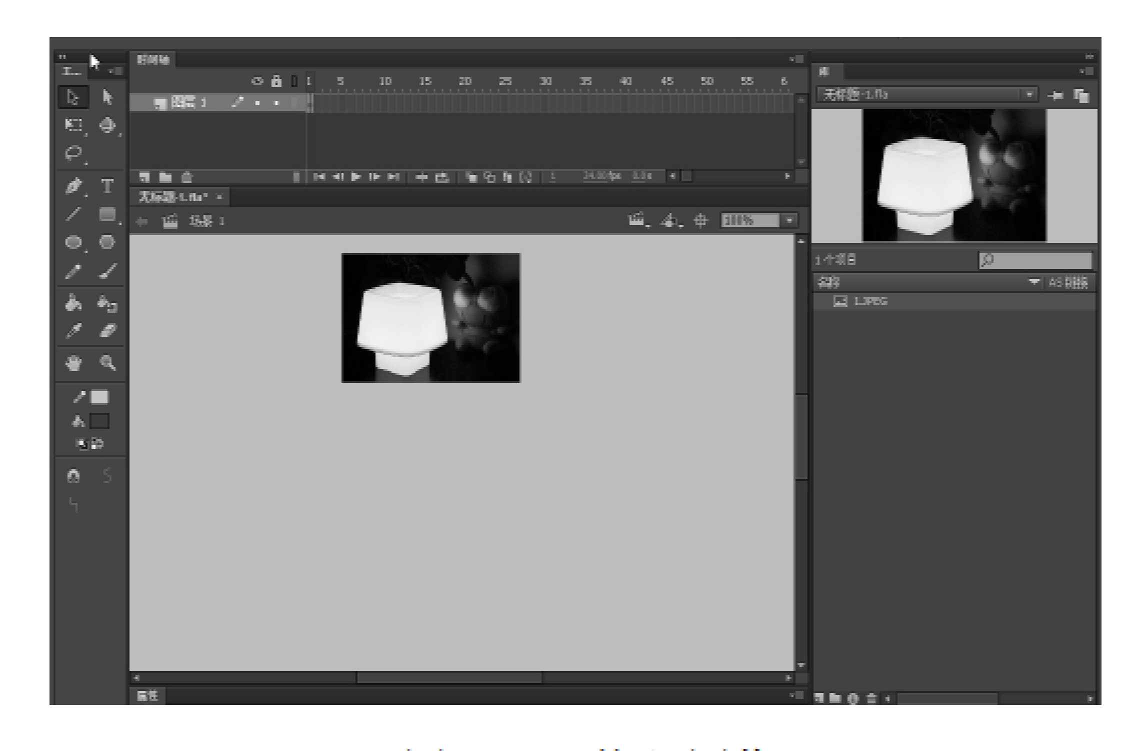


图 17-7　拖入图像



图 17-8　“转换为元件”对话框

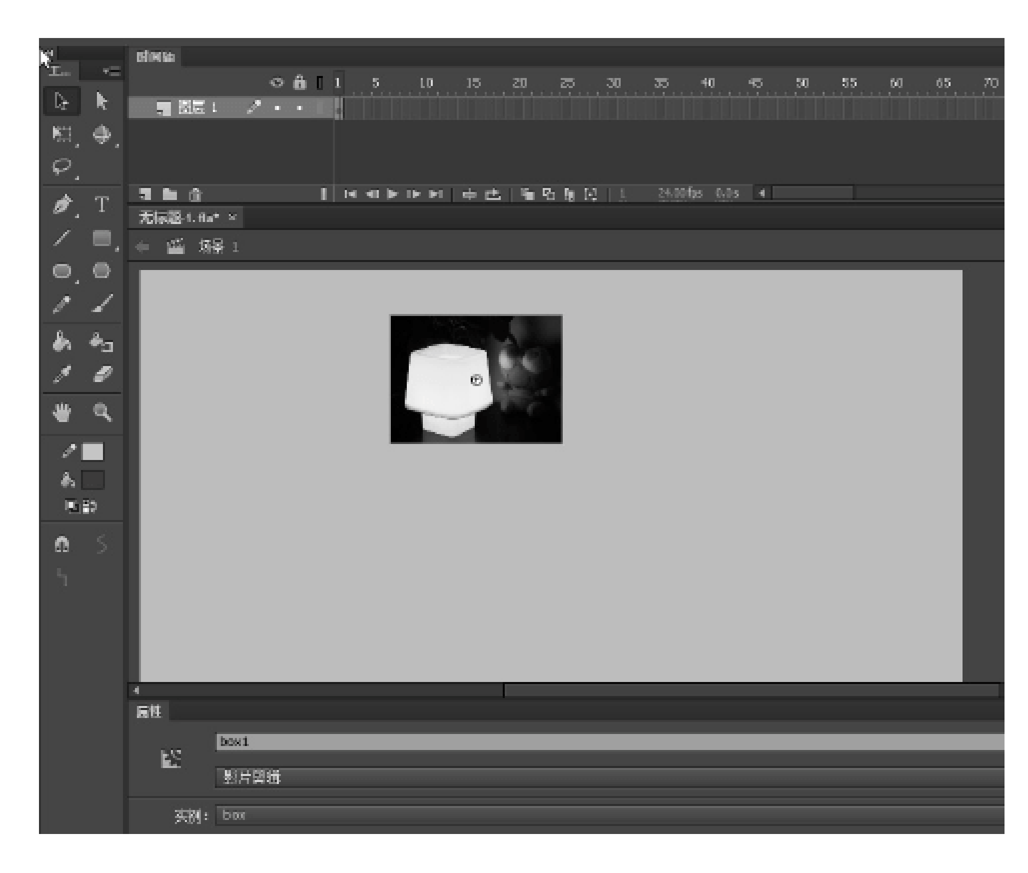
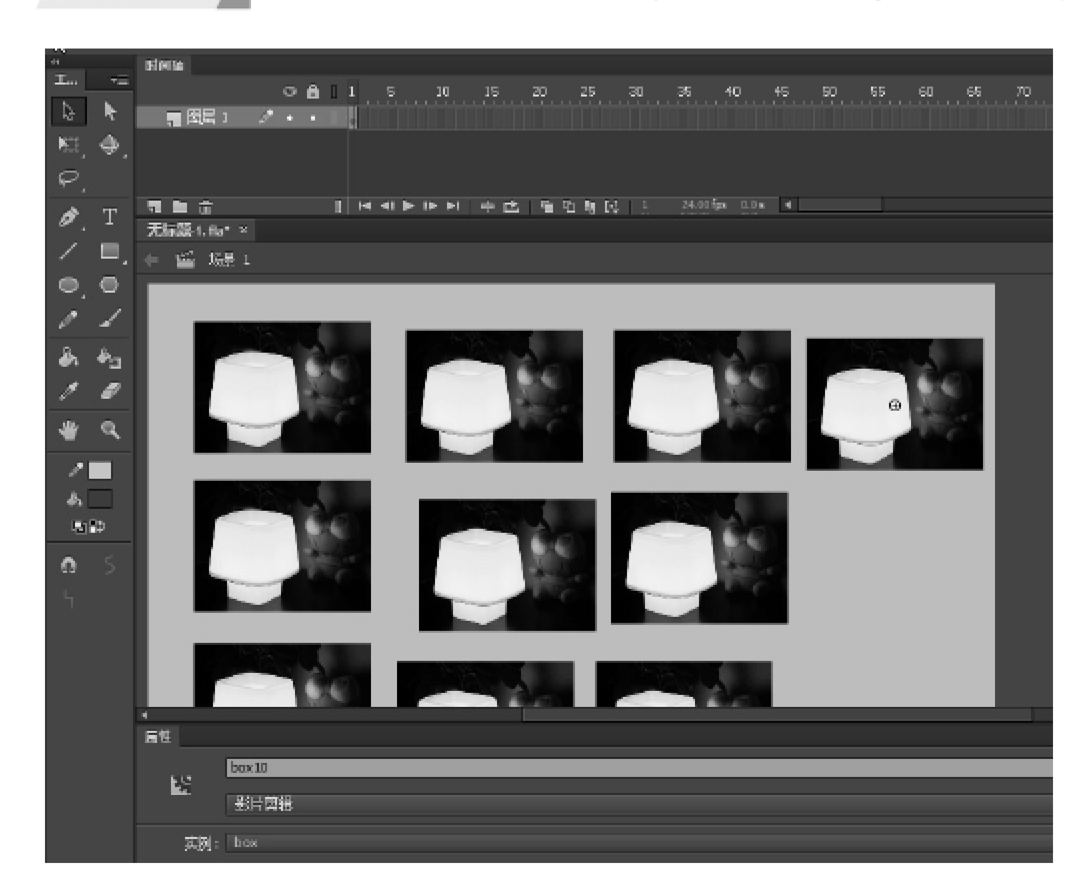


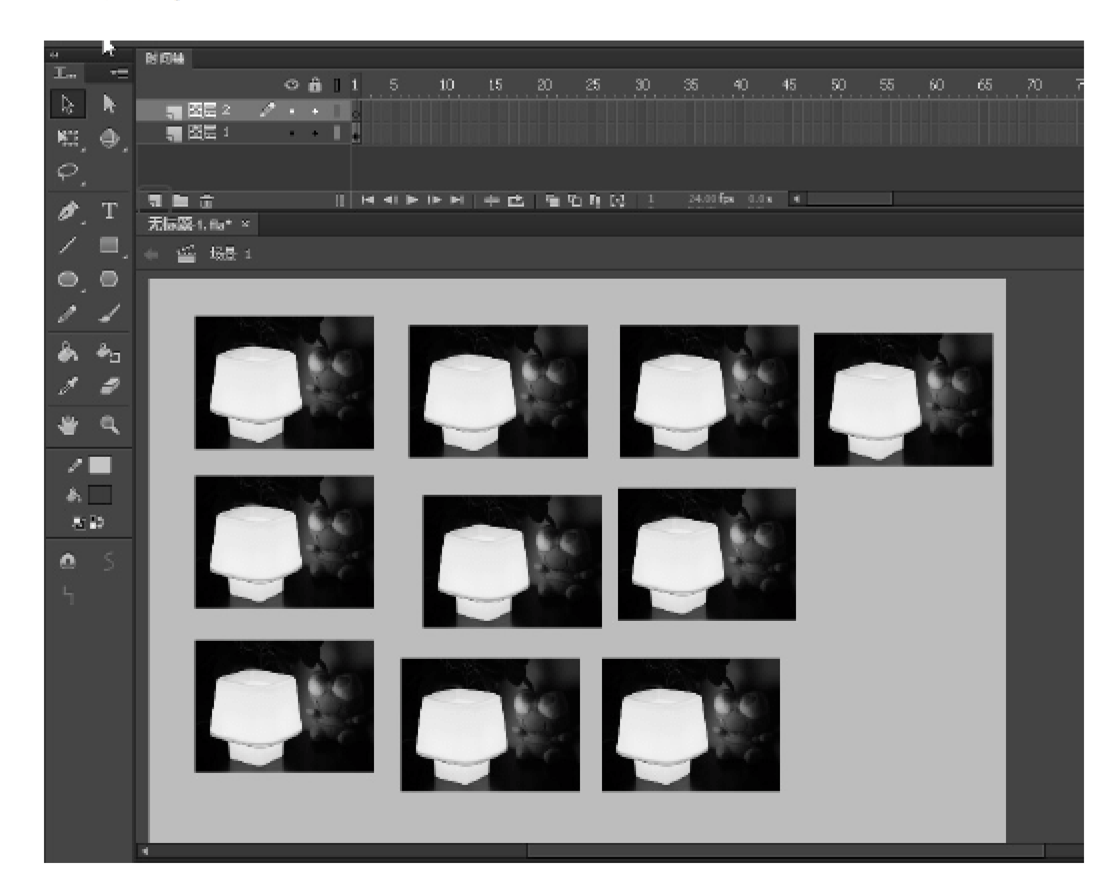
图 17-9　转换为元件



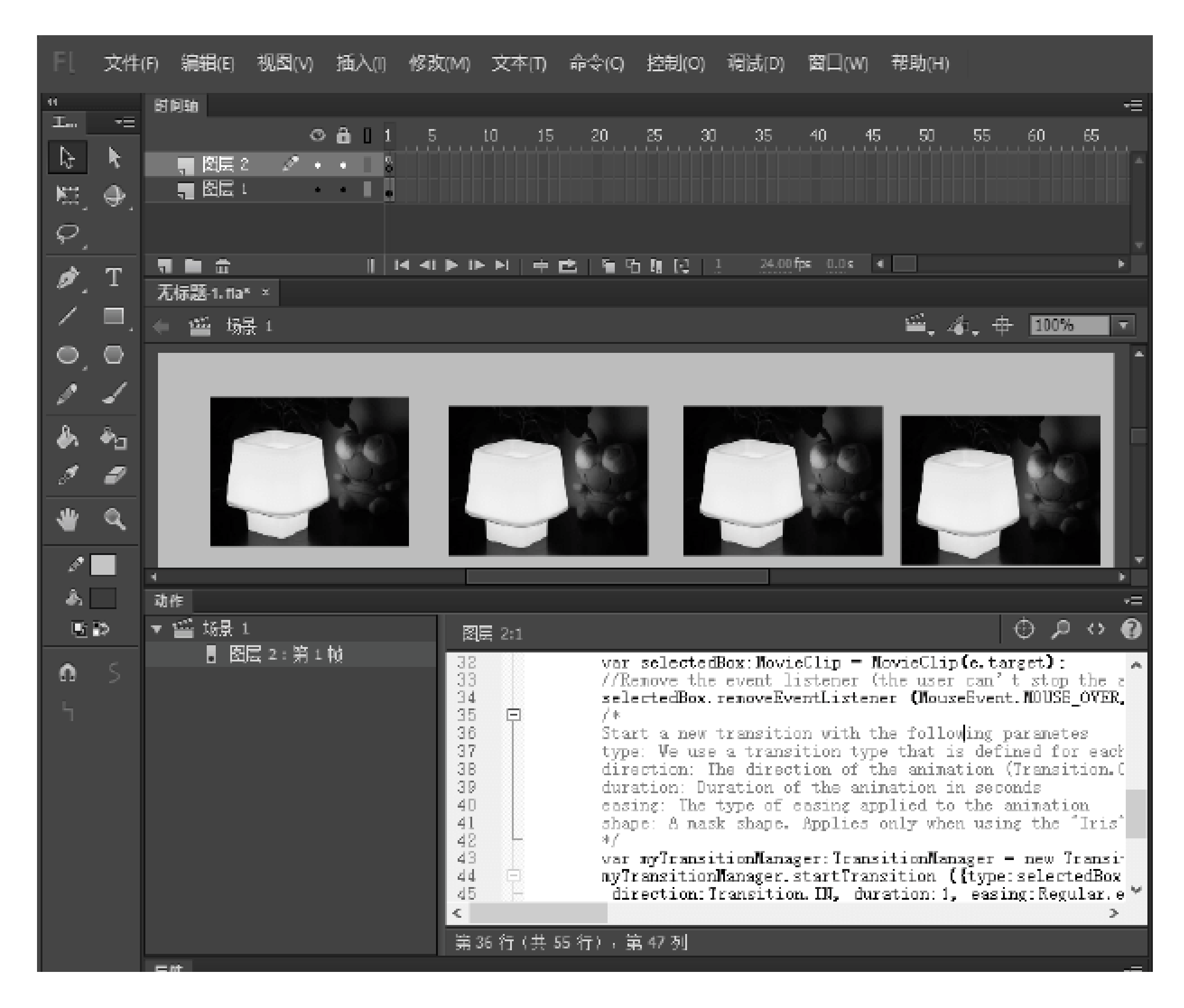
步骤08 选中 box1，按住 Ctrl 键拖动进行复制操作，复制出 10 个影片剪辑，在“属性”面板中分别为实例命名 box2，box3，…，box10，如图 17-10 所示。

步骤09 单击时间轴面板中的“新建图层”按钮，新建图层 2，如图 17-11 所示。


图 17-10　复制影片剪辑


图 17-11　新建图层 2

步骤10 选中第 1 帧，打开动作面板，输入代码，如图 17-12 所示。


图 17-12　输入代码

17.5.2　实战 2——创建精美的遮罩动画效果

利用 Flash AS3 代码创建好看的遮罩动画效果，在一个图像上创建多个大小不同椭圆的运动遮罩，如图 17-13 所示，具体操作步骤如下。



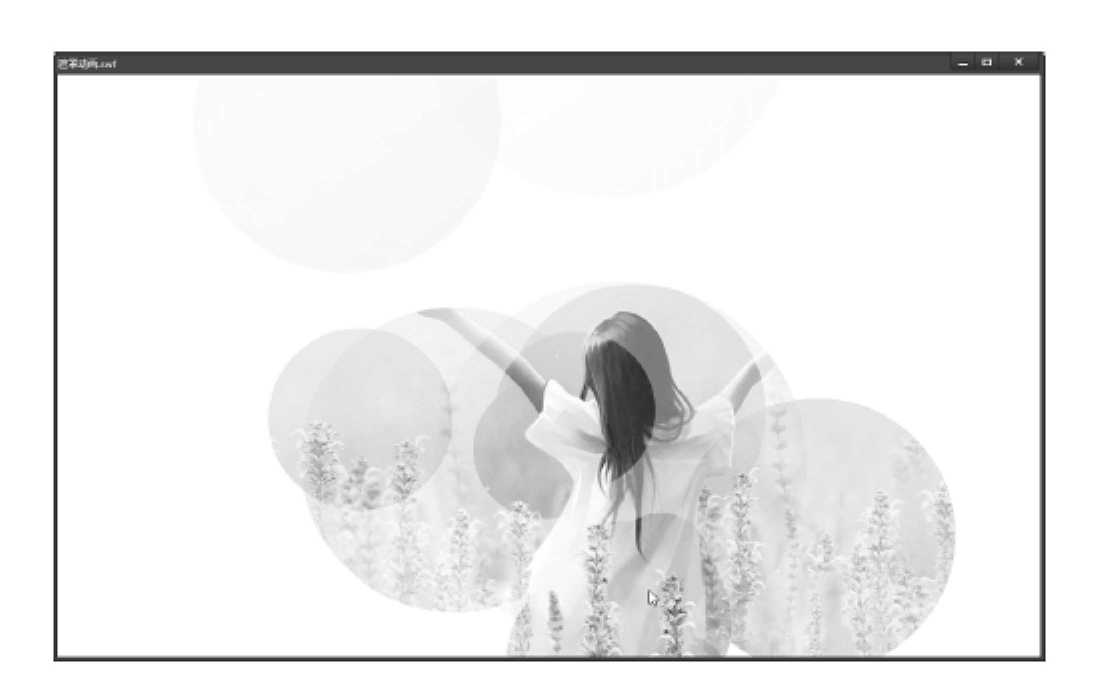


图 17-13　遮罩动画效果

原始文件：原始文件/17/2.jpg
最终文件：最终文件/17/遮罩动画效果.Fla

步骤01 启动 Flash CC，执行“文件”|“新建”命令，新建空白文档，导入图像文件并修改图像和文档大小一致，如图 17-14 所示。

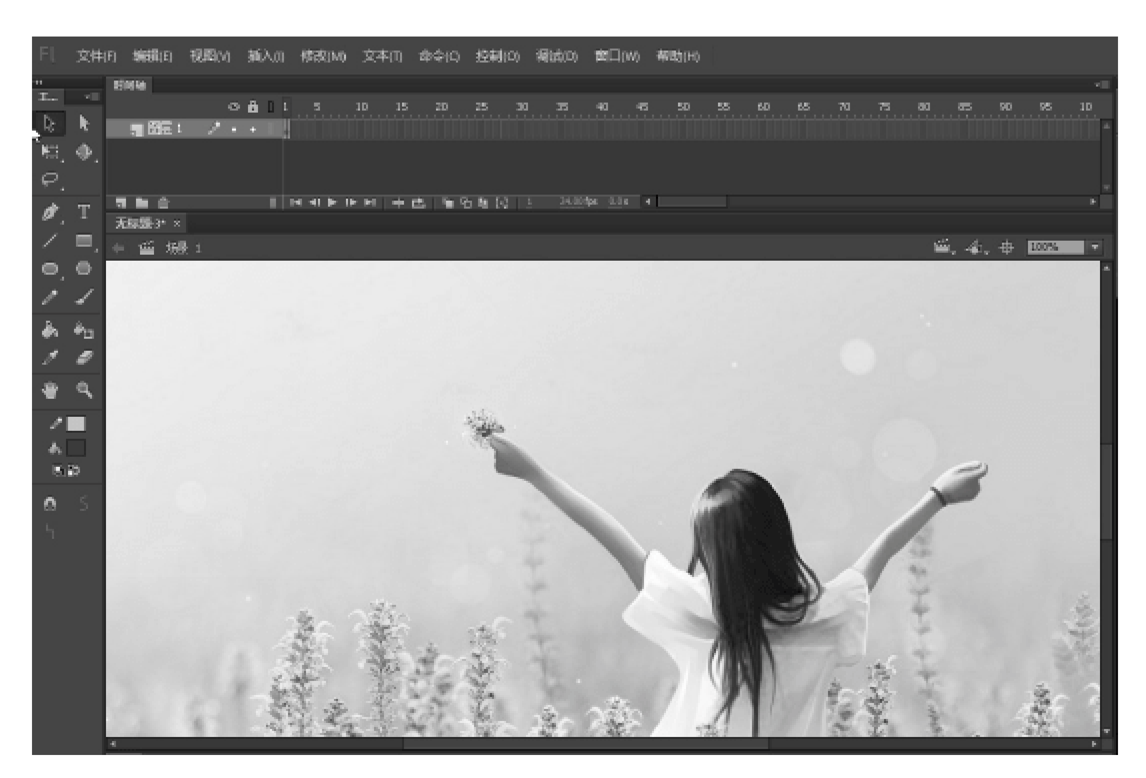


图 17-14　新建文档

步骤02 选择导入的图像，执行“修改”|“转换为元件”命令，弹出“转换为元件”对话框，将“名称”设置为 Background，“类型”设置为“影片剪辑”，如图 17-15 所示。

步骤03 单击“确定”按钮，将其转换为影片剪辑元件，在“属性”面板中将实例名称设置为 backgroundImage，如图 17-16 所示。



图 17-15　“转换为元件”对话框

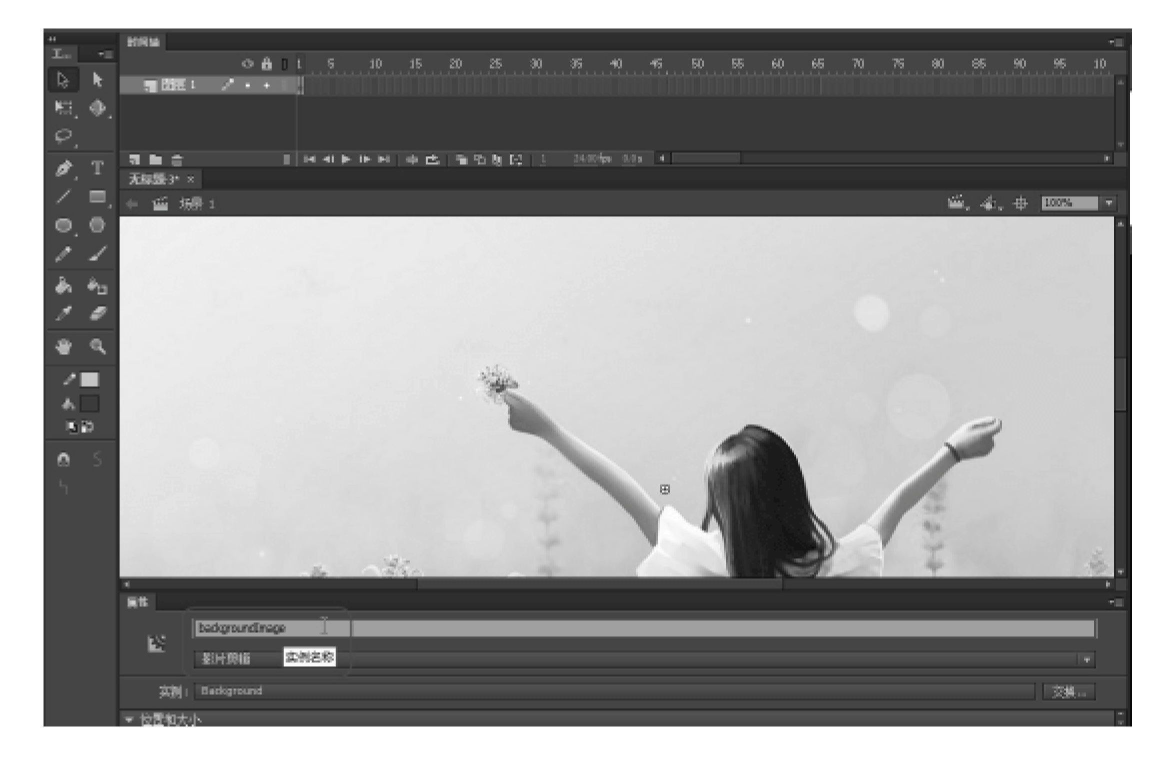


图 17-16　设置实例名称为“backgroundImage”

步骤04 单击时间轴中的“新建图层”按钮，新建图层 2，选择工具箱中的“椭圆”工具，在舞台中绘制椭圆，如图 17-17 所示。

步骤05 选择绘制的椭圆，执行“修改”|“转换为元件”命令，弹出“转换为元件”对话框，将“名称”设置为 My Mask，“类型”设置为“影片剪辑”，单击“高级”选项，勾选“为 ActionSctript 导出”，将“类”名称设置为 MyMask，如图 17-18 所示。

步骤06 单击“确定”按钮，将其转换为影片剪辑元件，在舞台中删除元件，如图 17-19 所示。

步骤07 执行“文件”|“新建”命令，弹出“新建文档”对话框，单击选择“ActionScript 文件”选项，如图 17-20 所示。

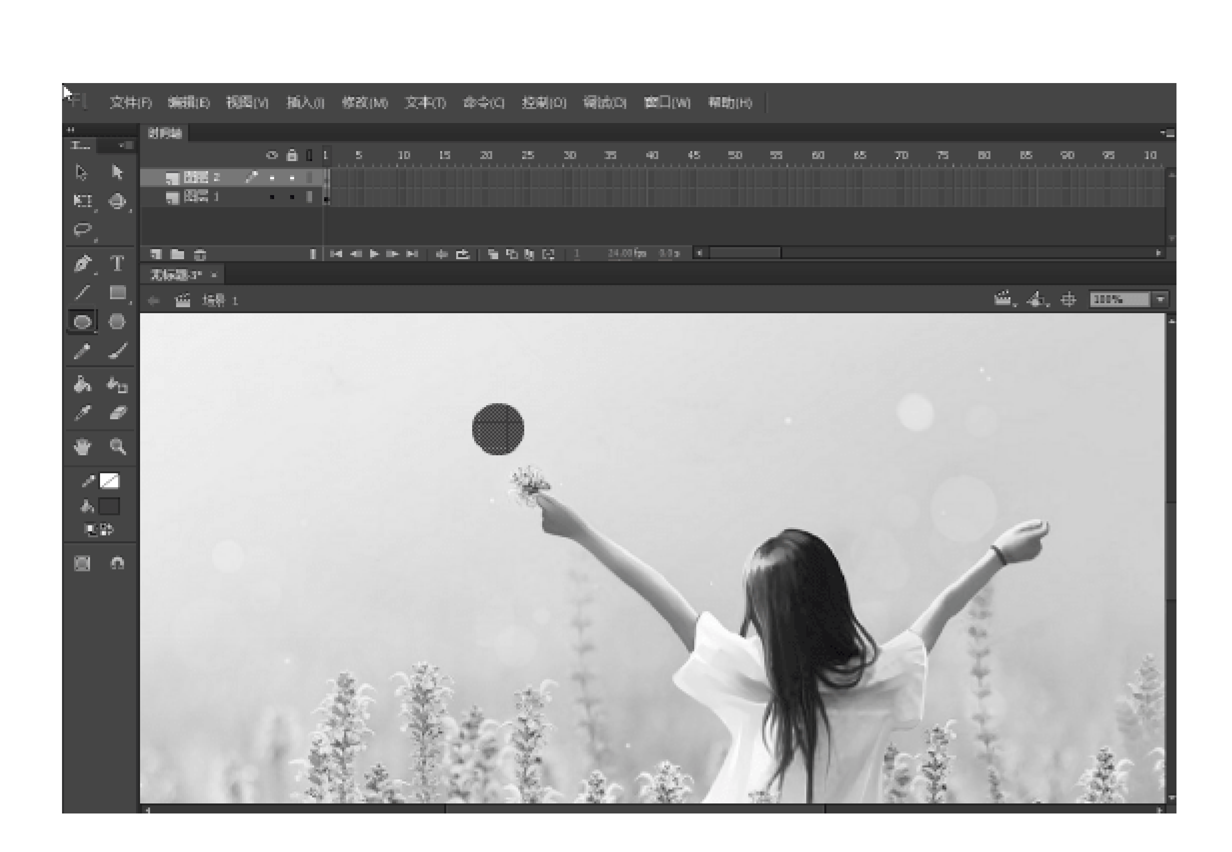


图 17-17　绘制椭圆



图 17-18　“转换为元件”对话框

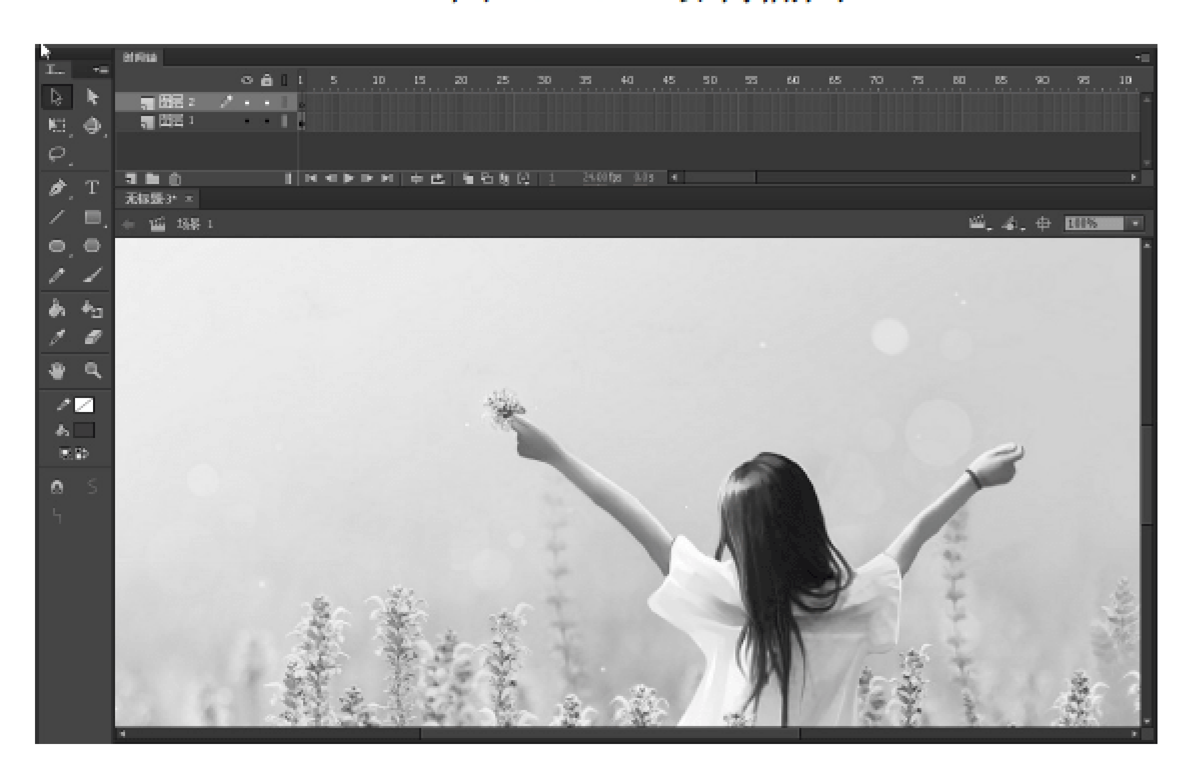


图 17-19　删除元件

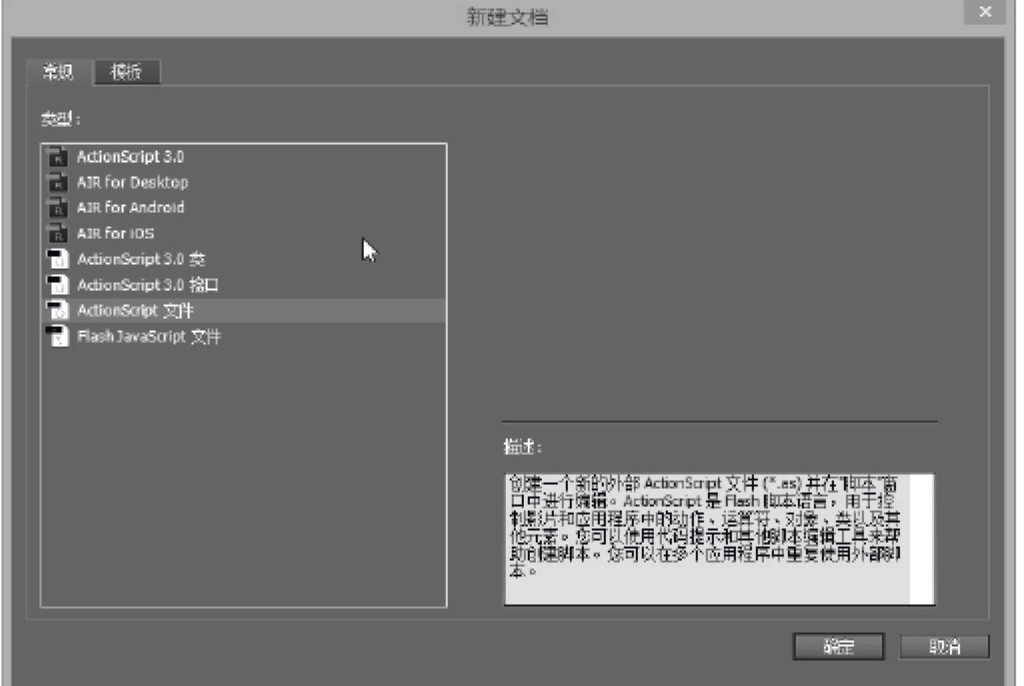


图 17-20　“新建文档”对话框

步骤08 单击“确定”按钮，进入编辑区，在编辑器中输入代码，如图 17-21 所示。

步骤09 执行“文件”|“另存为”命令，弹出“另存为”对话框，选择文件要存储的位置，将“文件名”设置为 MyMask.as，如图 17-22 所示。



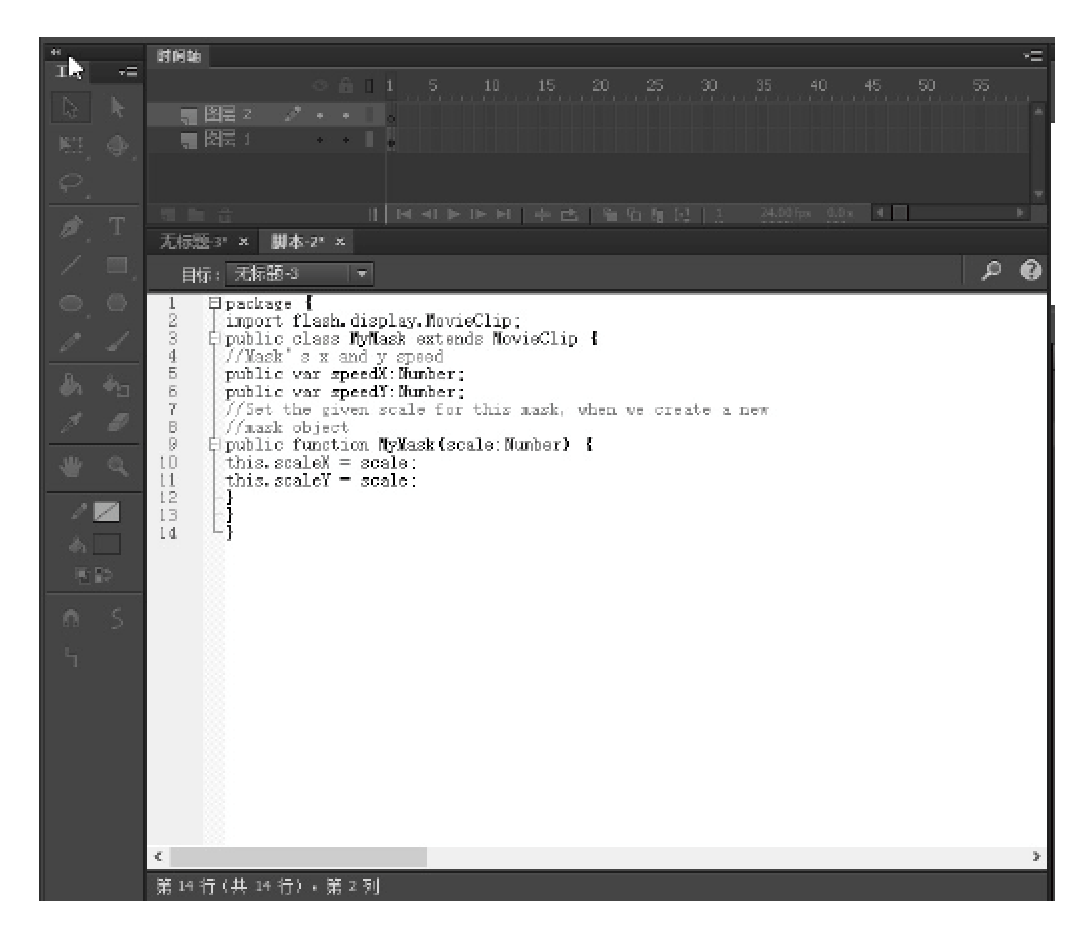


图 17-21　输入代码

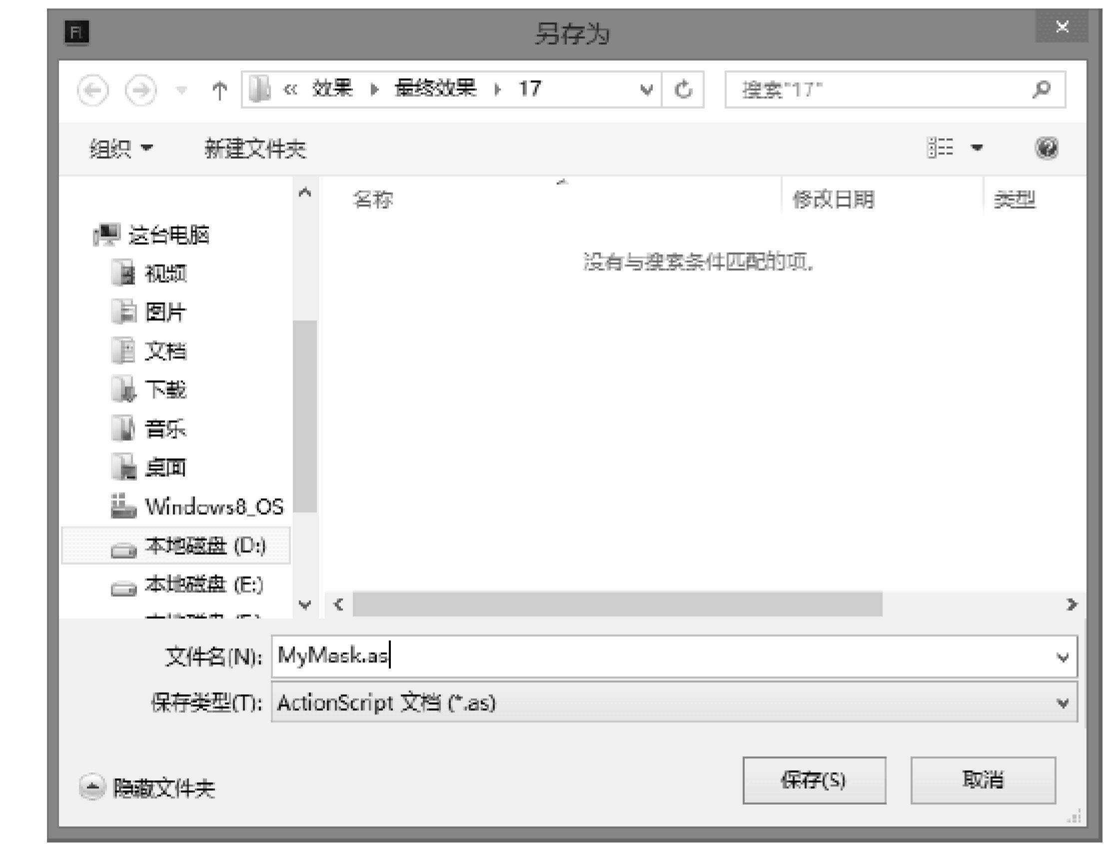


图 17-22　“另存为”对话框

步骤10 单击“保存”按钮，保存文档。切换到刚刚制作的文档，选择图层 2 的第 1 帧，打开“动作”面板，输入代码用来设置动画的遮罩效果，如图 17-23 所示。

步骤11 执行“文件”|“另存为”命令，弹出“另存为”对话框，将其保存在 My Mask 同一文件夹下，如图 17-24 所示。单击“保存”按钮，即可完成文档的制作。

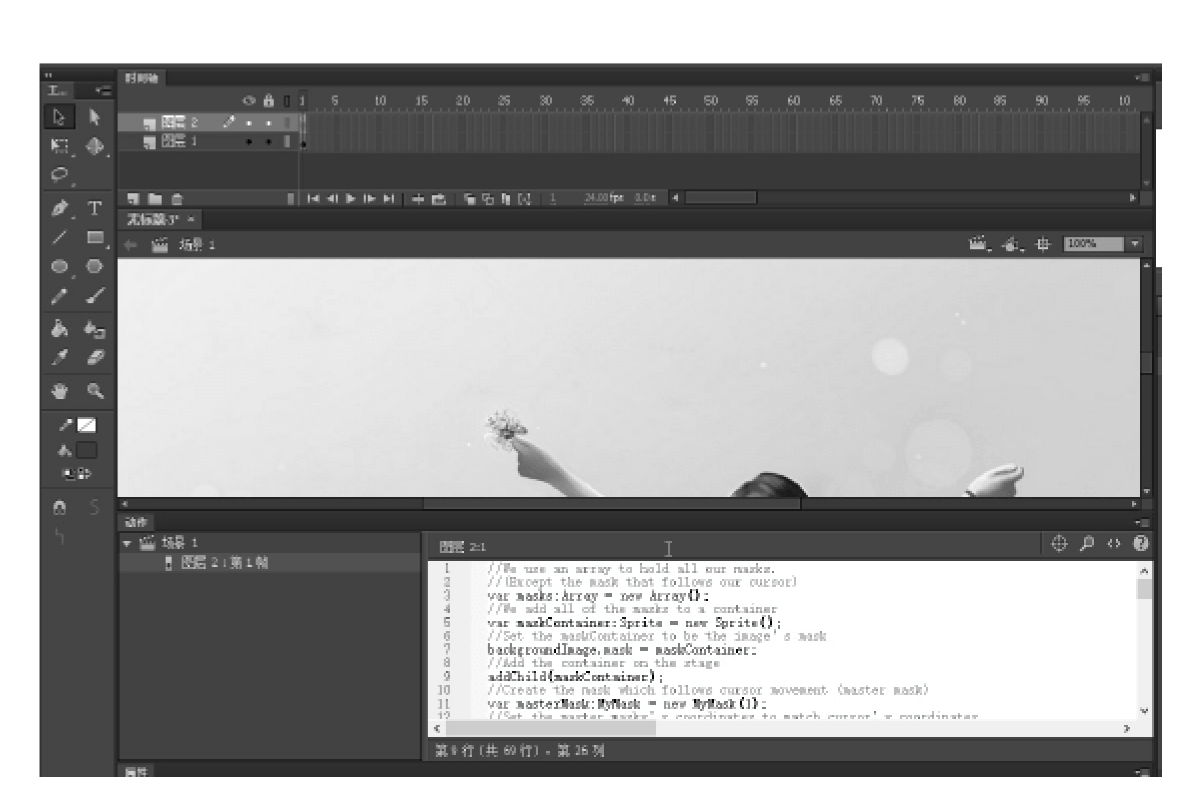


图 17-23　输入代码

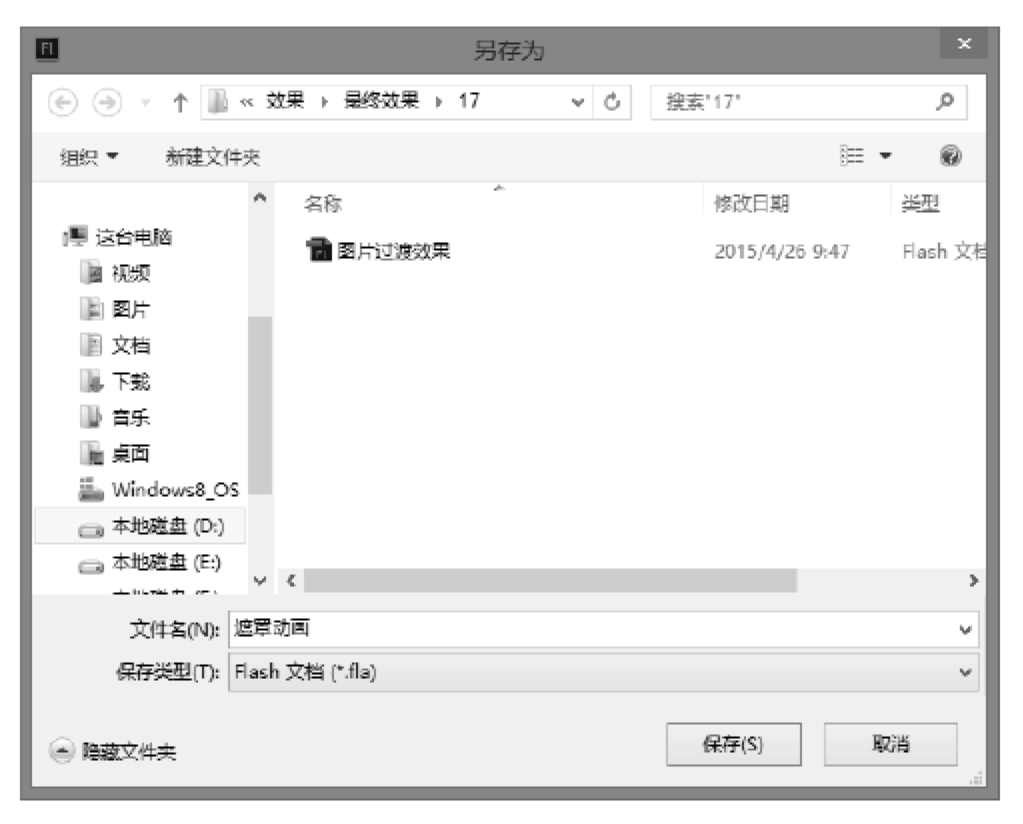


图 17-24　“另存为”对话框

17.5.3　实战 3——制作下雨效果

本实例利用 Flash 制作简单的下雨效果，如图 17-25 所示，具体操作步骤如下。

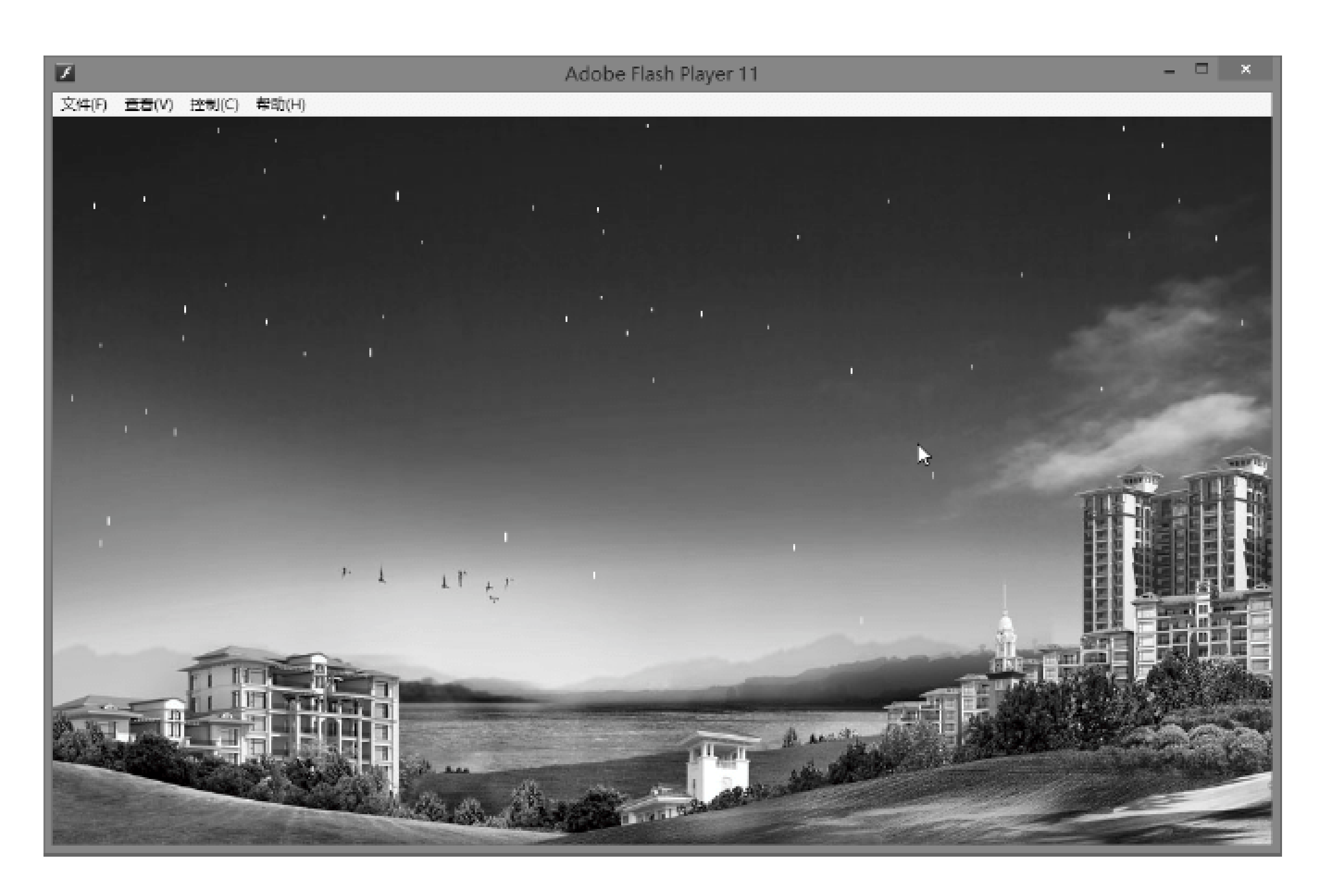


图 17-25　下雨效果

原始文件：原始文件/17/3.jpg
最终文件：最终文件/17/小雨效果.Fla

步骤01 启动 Flash CC，执行“文件”|“新建”命令，新建空白文档，导入图像文件并修改图像和文档大小一致，如图 17-26 所示。

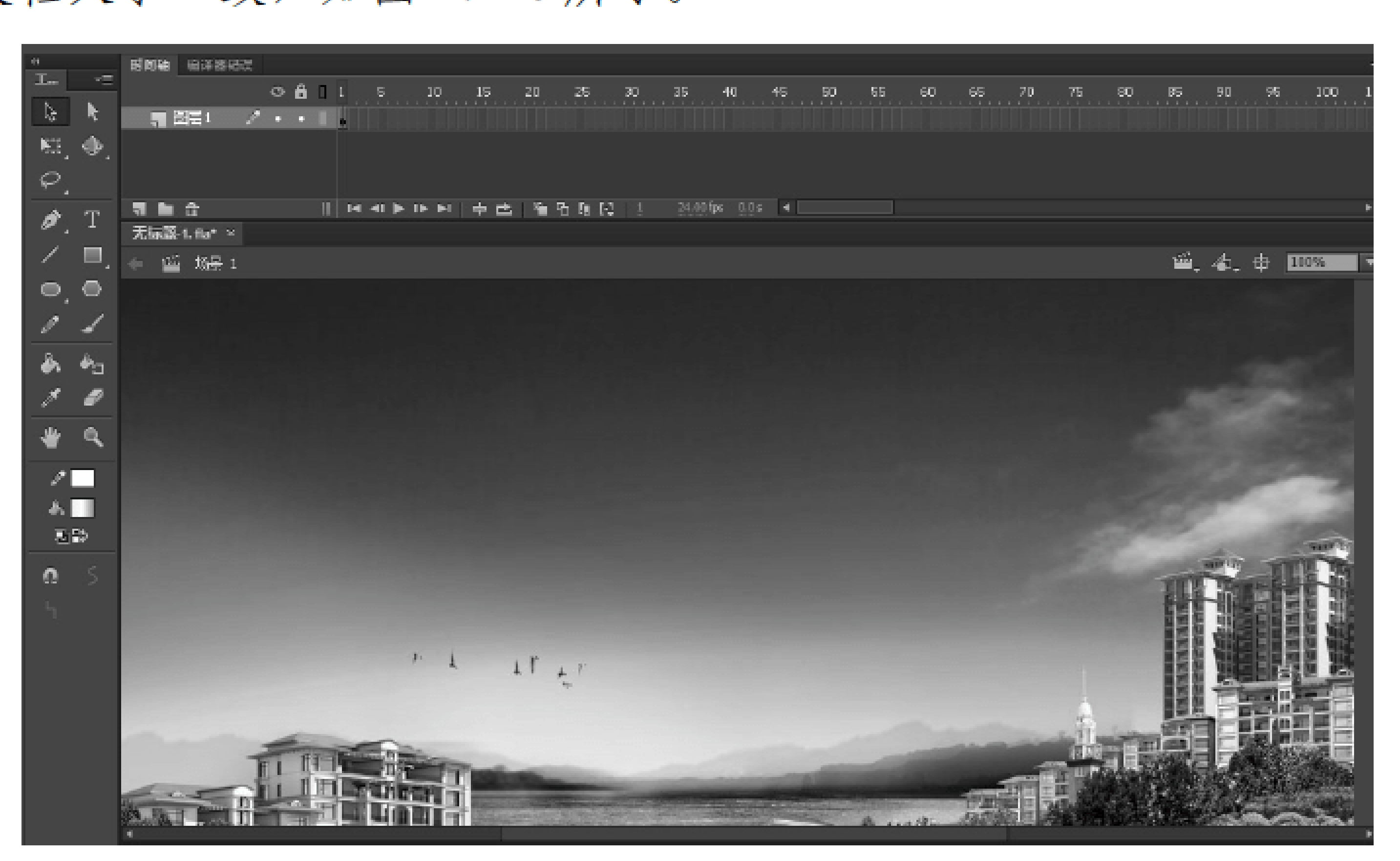


图 17-26　新建文档

步骤02 执行“插入”|“新建元件”命令，弹出“创建新元件”对话框，将“名称”设置为 xl，“类型”设置为“影片剪辑”，单击“高级”选项，勾选“为 Actionscript 导出”复选框，将“类”名称也设置为 xl，如图 17-27 所示。

步骤03 单击“确定”按钮，进入影片剪辑编辑中心，选择工具箱中的“线条”工具，在舞台中绘制线条作为雨点，将舞台放大到 400%，如图 17-28 所示。



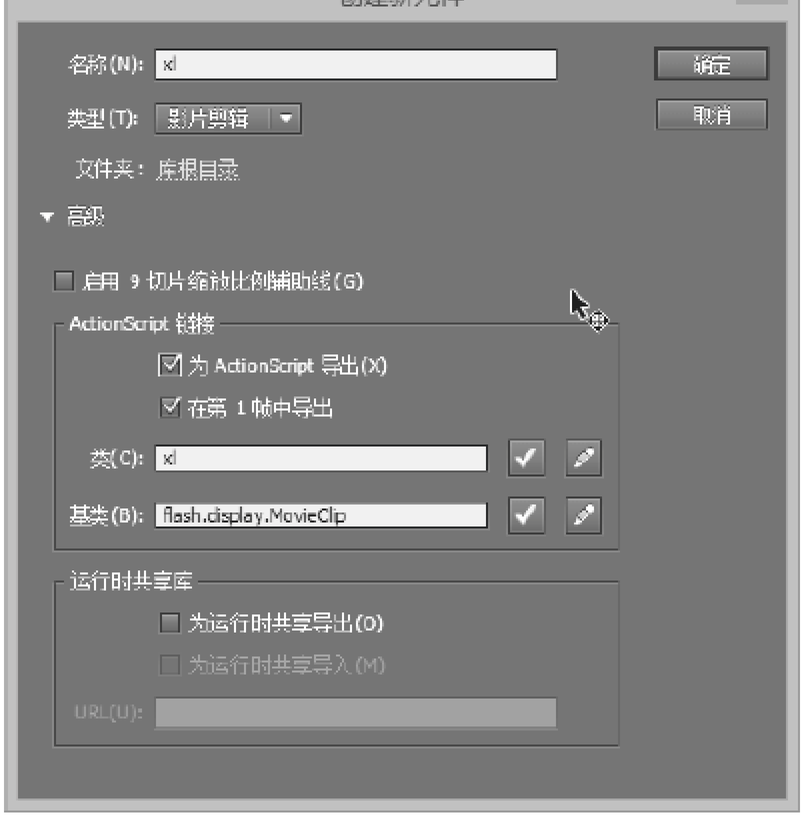



图 17-27　“创建新元件”对话框

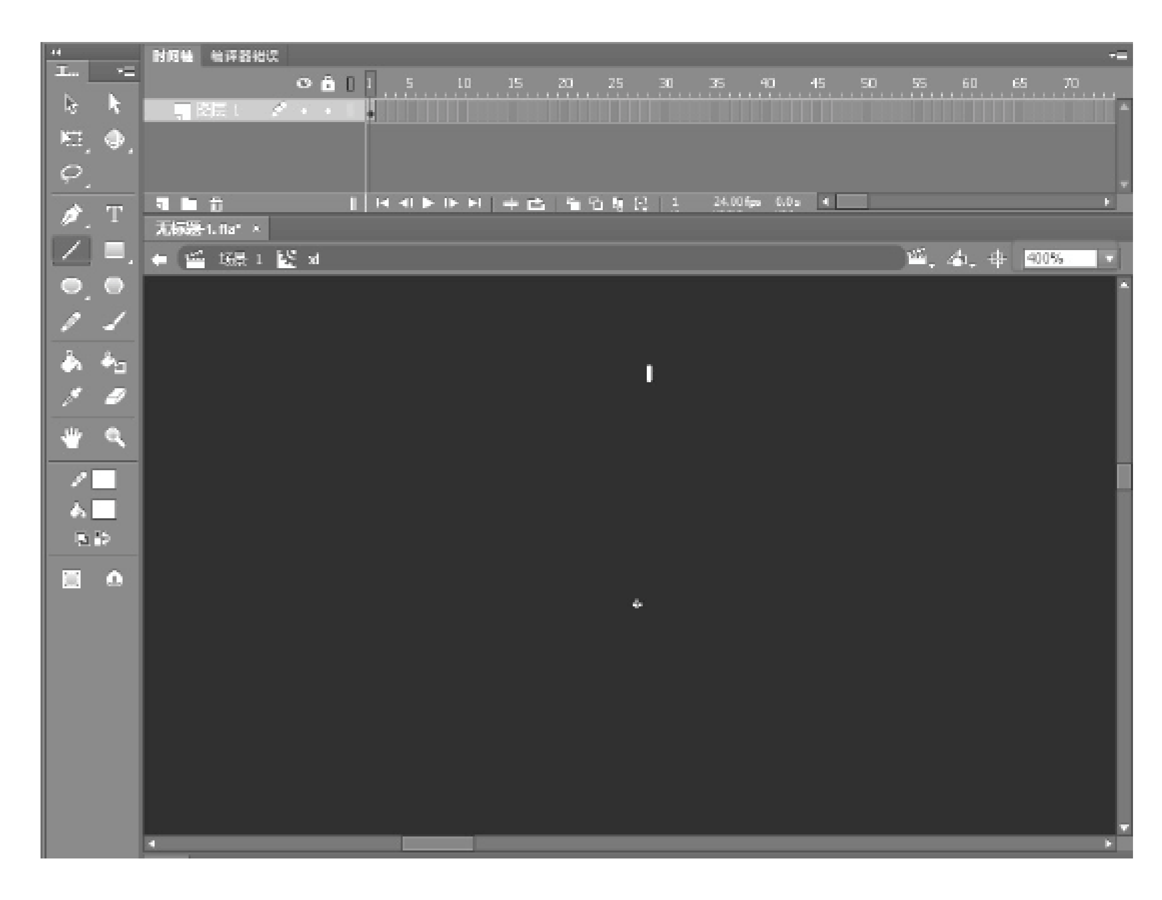


图 17-28　绘制线条

步骤04 选择图层 1 并单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“添加传统运动引导层”命令，如图 17-29 所示。

步骤05 选择后添加运动引导层，如图 17-30 所示。

步骤06 选择引导层的第 1 帧，选择工具箱中的“铅笔”工具，在舞台中绘制曲线作为雨点下落的轨道，如图 17-31 所示。

步骤07 选择图层 1 的第 30 帧，按 F6 键插入关键帧，在引导层的第 30 帧按 F5 键插入帧，选择第 1 帧将绘制的雨点短线移动到引导线的顶端，如图 17-32 所示。

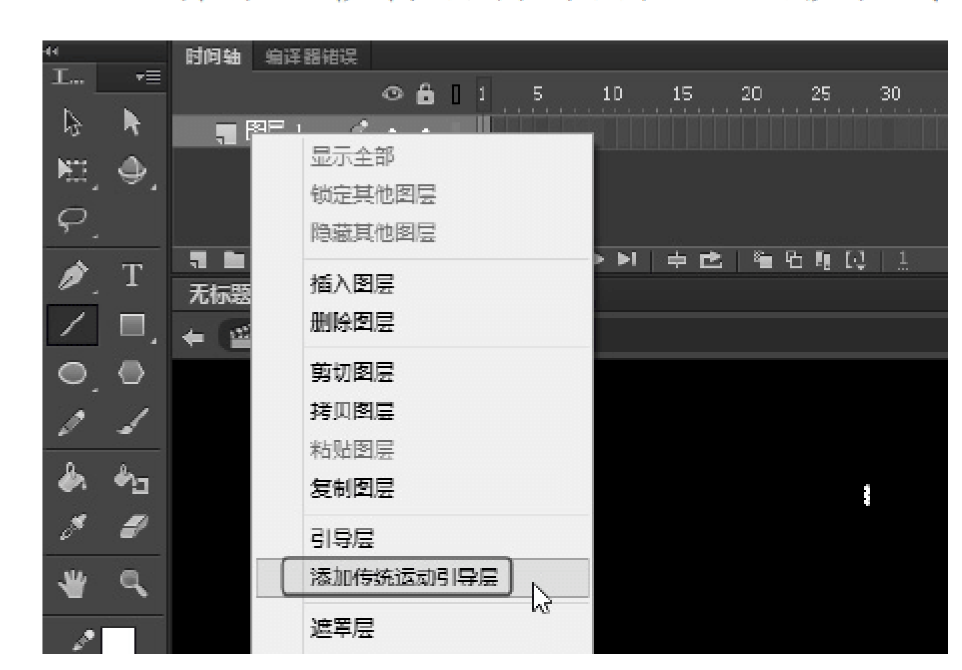


图 17-29　选择“添加传统运动引导层”选项



图 17-30　添加运动引导层

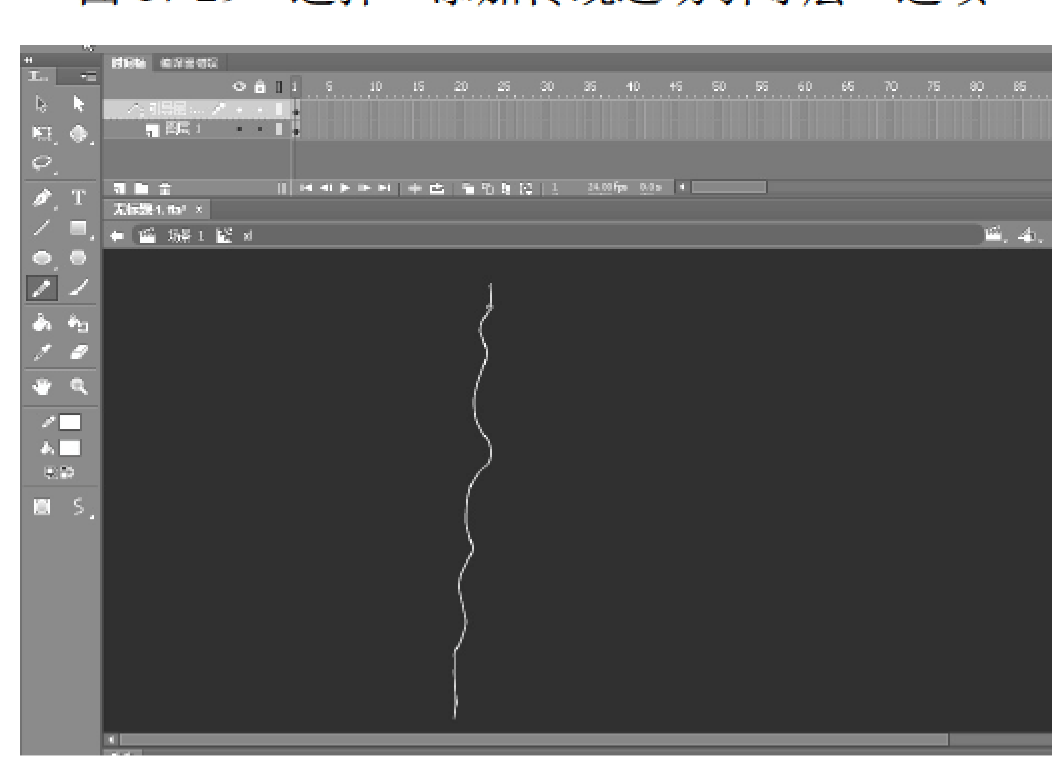


图 17-31　绘制曲线

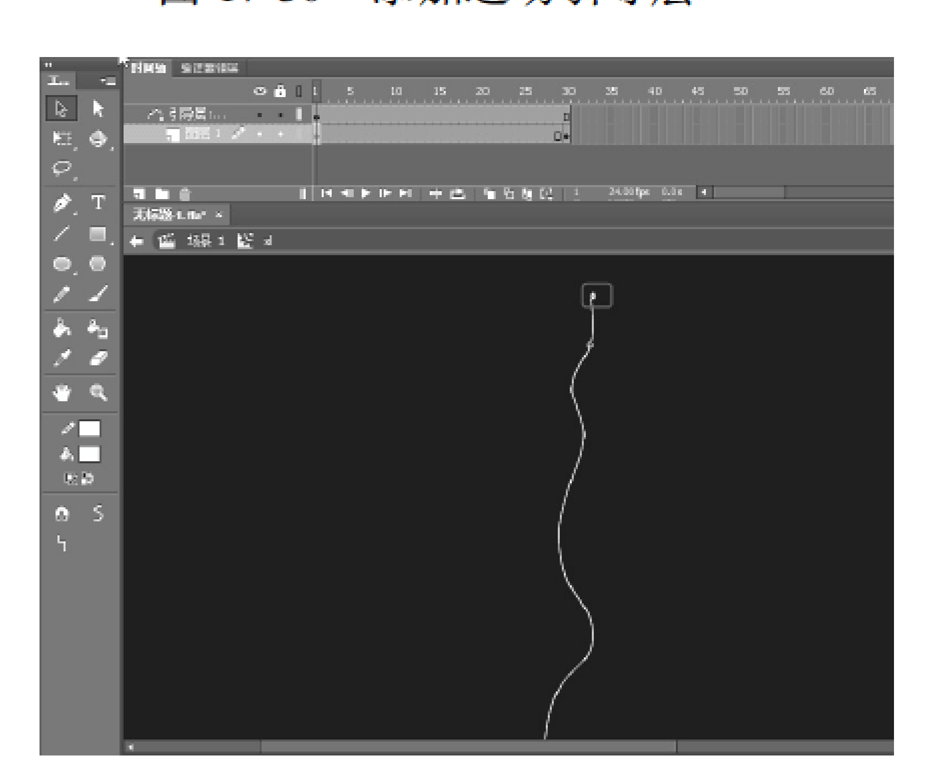


图 17-32　移动雨点到顶端

步骤08 单击选择图层 1 的第 30 帧，将绘制的雨点移动到引导线的底端，如图 17-33 所示。

步骤09 在图层 1 的第 1~30 帧之间单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间”动画选项，创建补间动画，如图 17-34 所示。

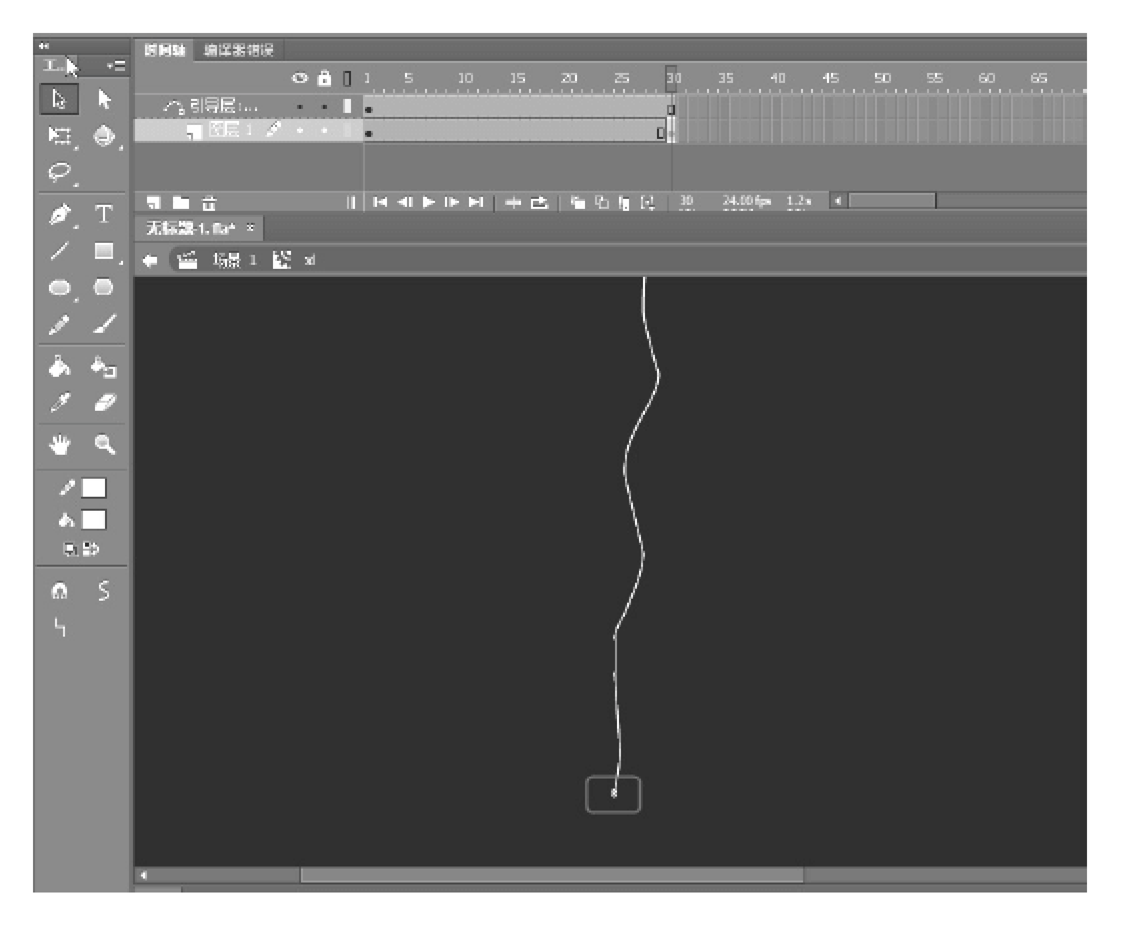



图 17-33　移动雨点到底端

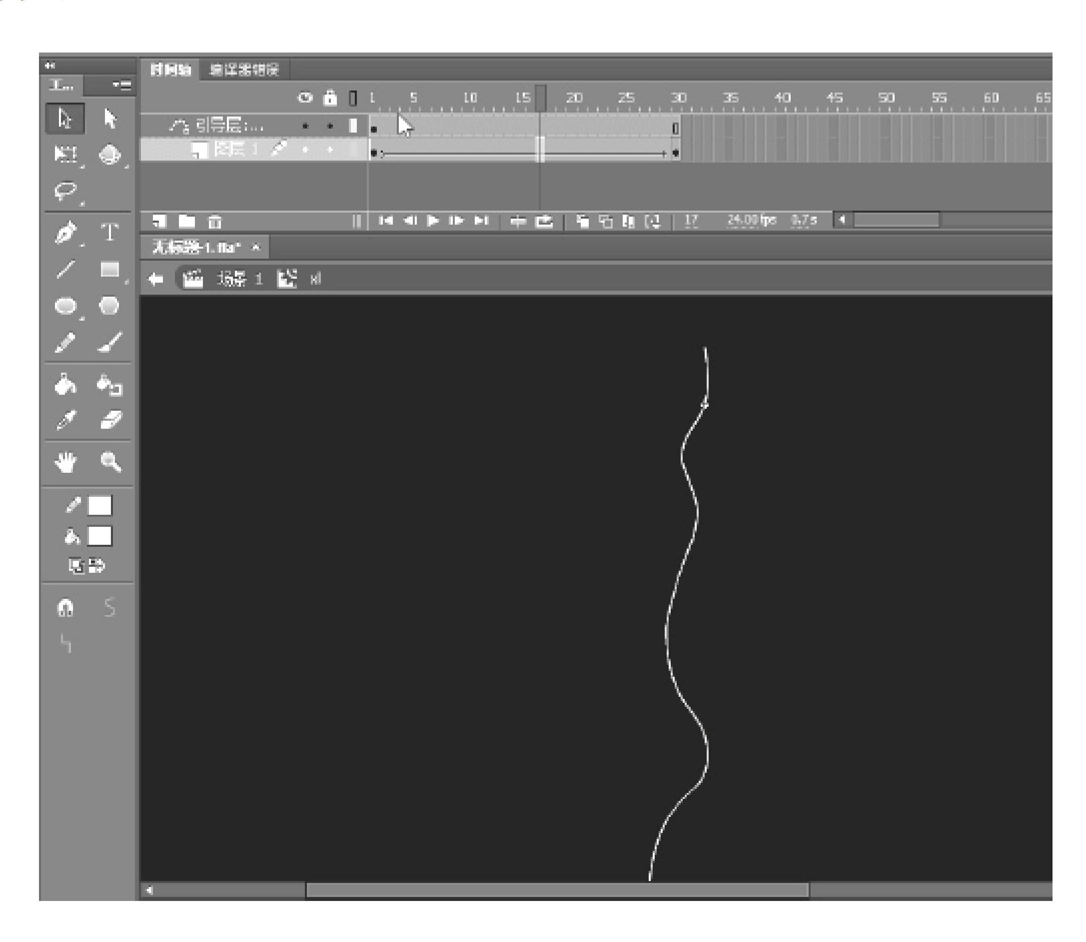


图 17-34　创建补间动画

步骤10 单击“场景 1”按钮，返回到主场景，单击“新建图层”按钮，新建图层 2，如图 17-35 所示。

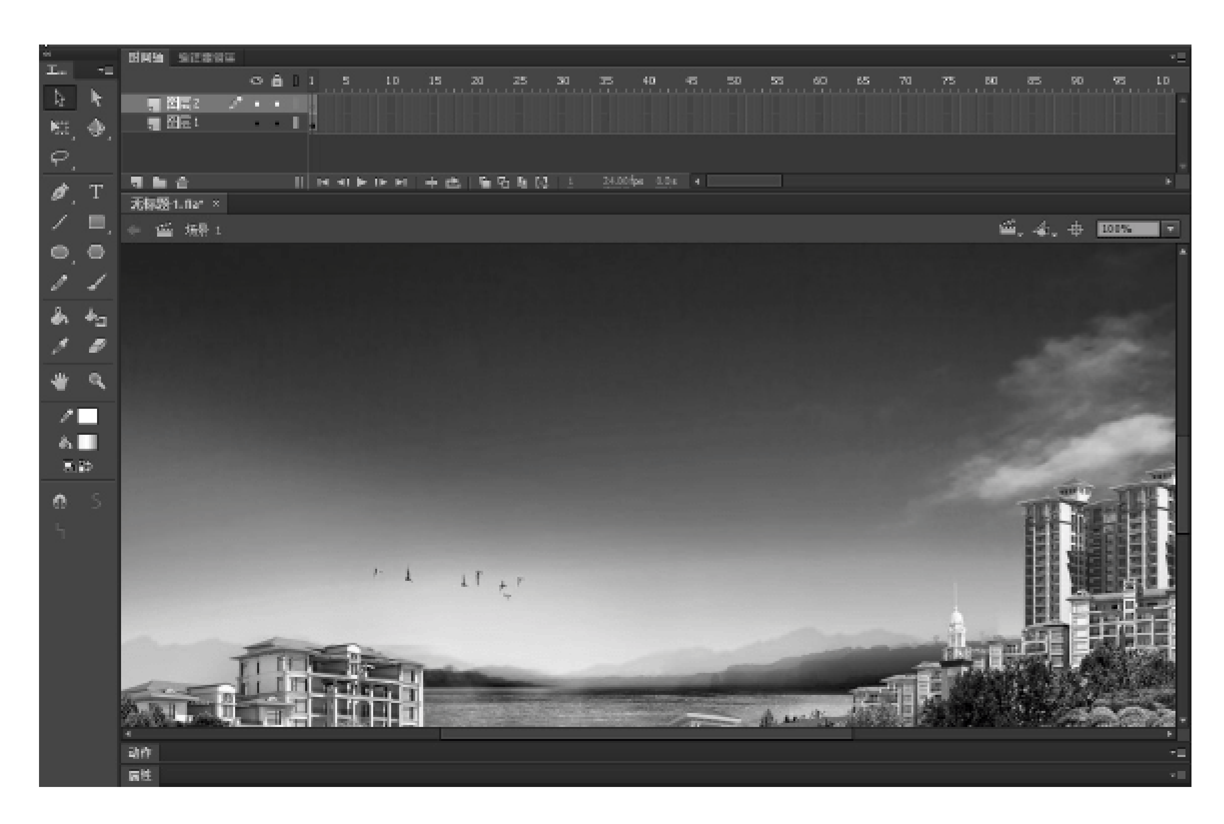


图 17-35　新建图层 2

步骤11 选择图层 2 的第 1 帧，打开“动作”面板，输入代码，用来让雨点随机的落下，如图 17-36 所示。



图 17-36　输入代码



17.5.4　实战 4——制作翻转发光文字效果

本实例用发光滤镜使文字产生发光的效果，如图 17-37 所示。需要注意的是，这个实例需要 TweenMax 类，在最终文件中 gs 类库保存在 fla 同一目录下。具体操作步骤如下。

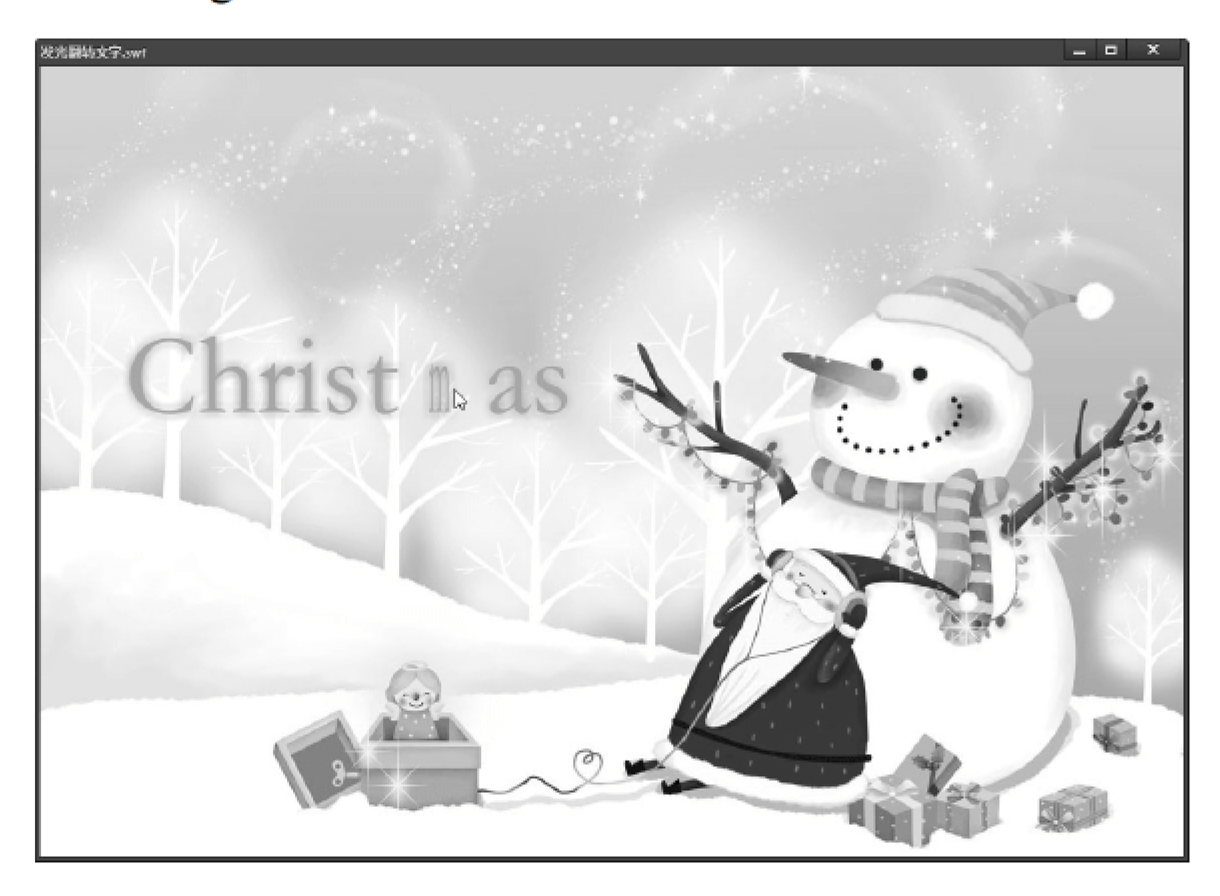


图 17-37　发光翻转文字效果

原始文件：原始文件/17/4.jpg
最终文件：最终文件/17/发光翻转文字.Fla

步骤01 启动 Flash CC，执行“文件”|“新建”命令，新建空白文档，导入图像文件并修改图像和文档大小一致，如图 17-38 所示。

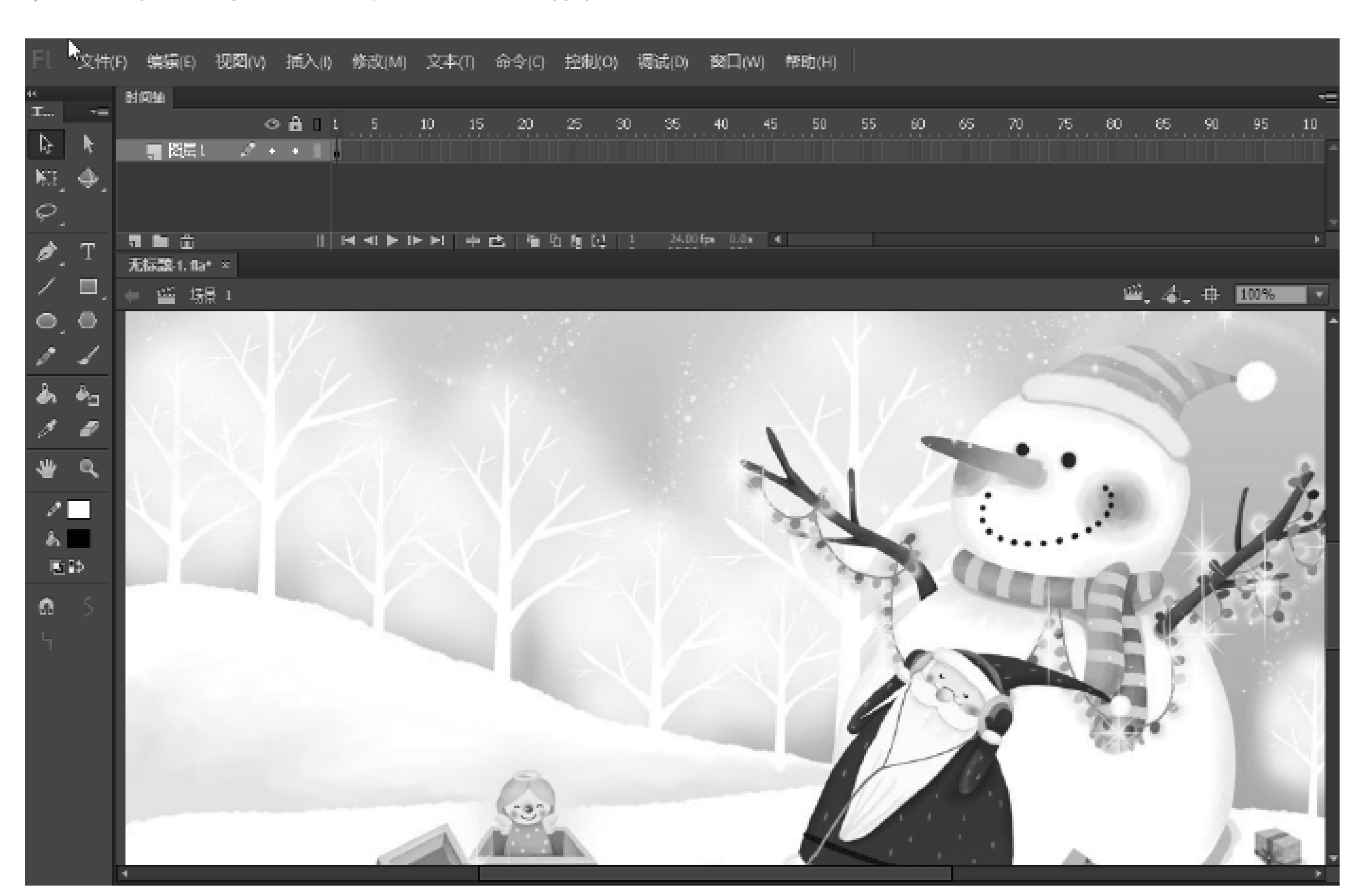


图 17-38　导入图像文件

步骤02 单击“新建图层”按钮，新建图层 4，选择工具箱中的“文本”工具，在舞台中输入文字 Christmas，在“属性”面板中设置字体样式和字体大小，如图 17-39 所示。



图 17-39　输入文字

步骤03 选择输入的文字，执行“修改”|“分离”命令，分离文字，如图 17-40 所示。

步骤04 选择分离的文字，打开“属性”面板，单击“添加滤镜”按钮，在弹出的列表中选择“发光”选项，如图 17-41 所示。



图 17-40　分离文字



图 17-41　选择“发光”选项

步骤05 选择以后添加发光效果，将“模糊”设置为 15，颜色设置为绿色，如图 17-42 所示。

步骤06 选中单个字母 C 按 F8 键，弹出“转换为元件”对话框，将“名称”设置为 01，“类型”设置为“影片剪辑”，如图 17-43 所示。

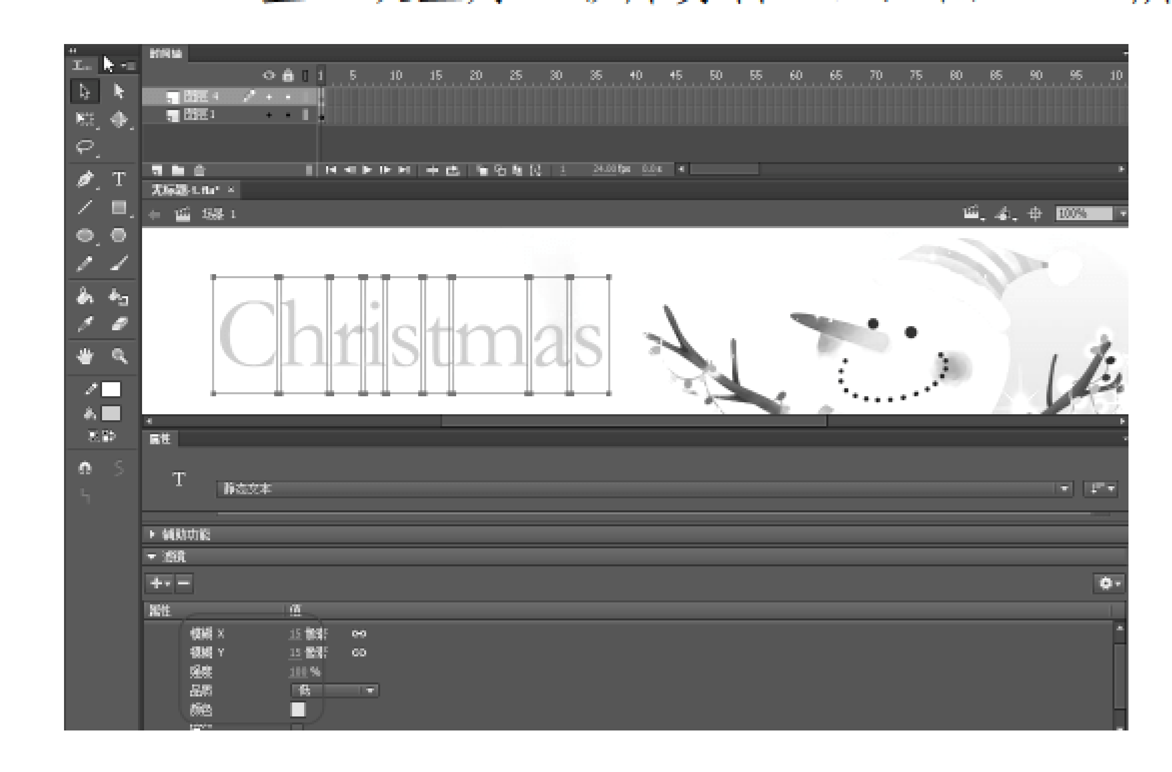


图 17-42　添加发光效果



图 17-43　“转换为元件”对话框



步骤07 单击“确定”按钮，将其转换为元件，在“库”面板中也可以看到转换后的元件，如图 17-44 所示。

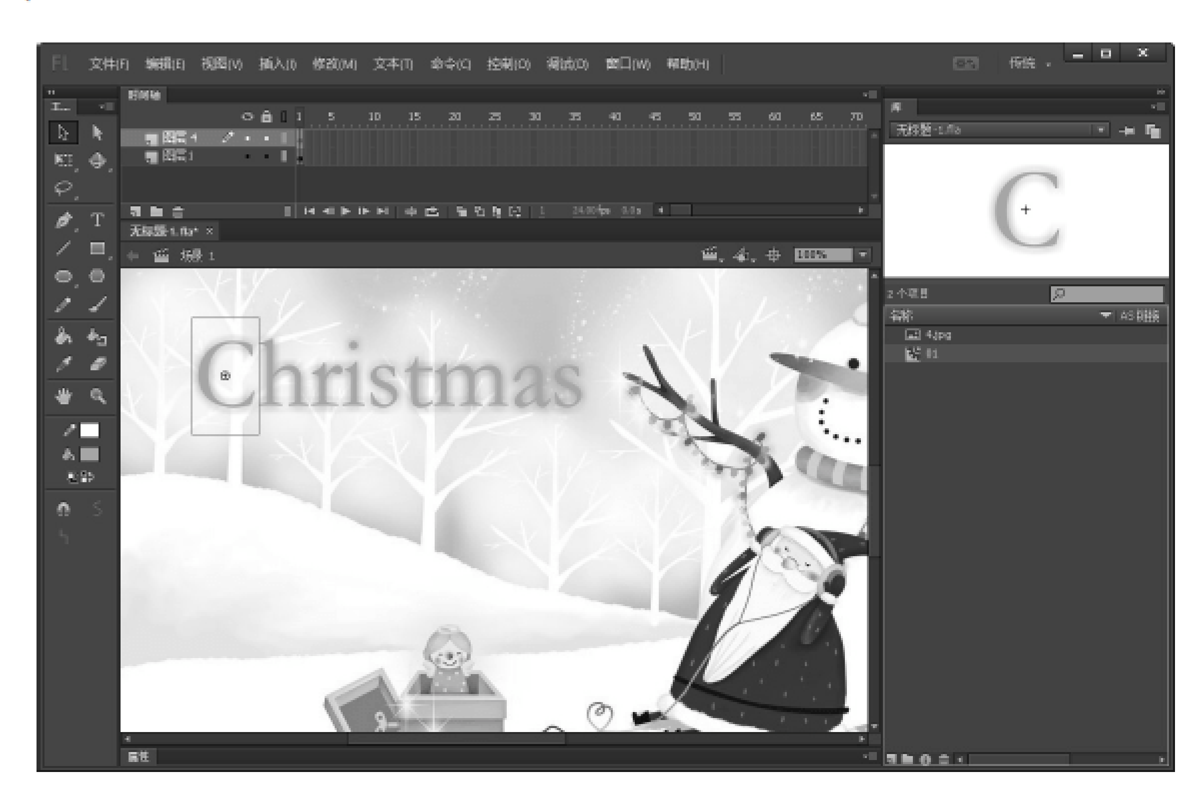


图 17-44　转换为元件

步骤08 重复步骤 6~7，将其余字母逐个转换为元件，如图 17-45 所示。

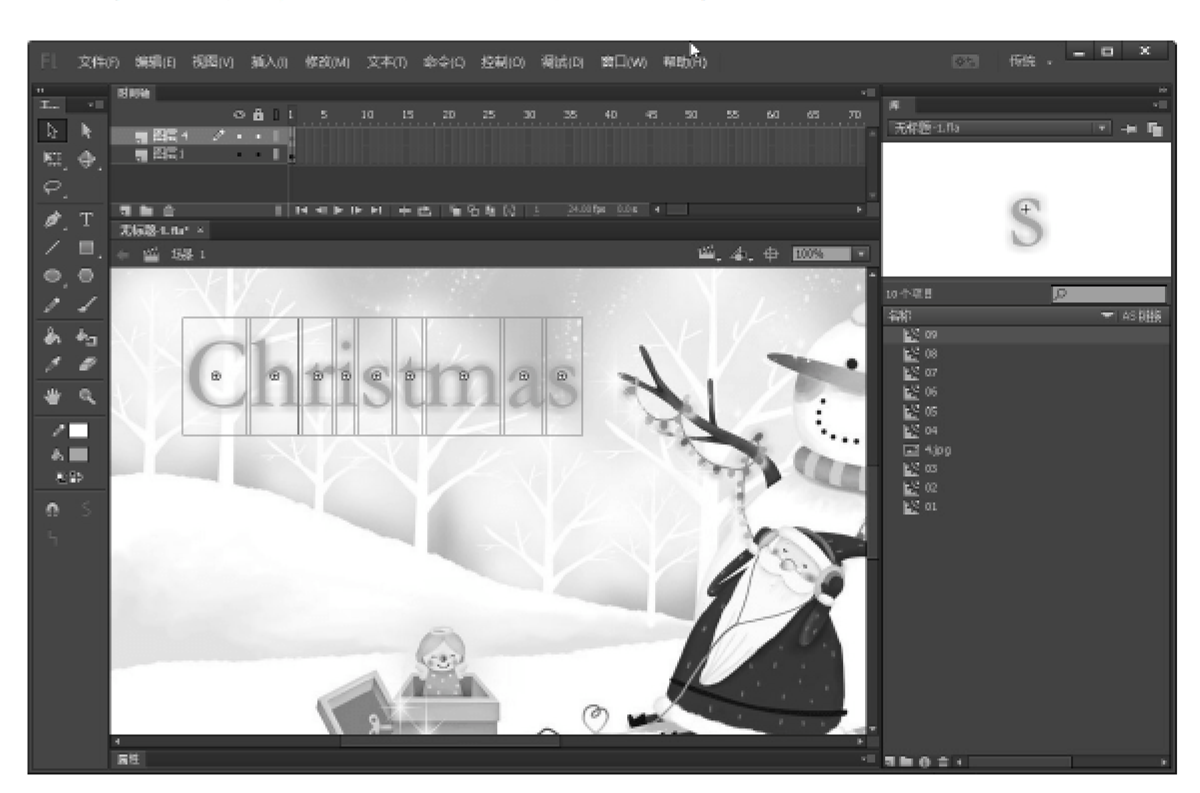


图 17-45　转换其余字母

步骤09 单击场景按钮，返回到主场景。单击“新建图层”按钮，新建图层 5，打开“动作”面板，输入代码用来显示各个字母发光旋转效果，如图 17-46 所示。

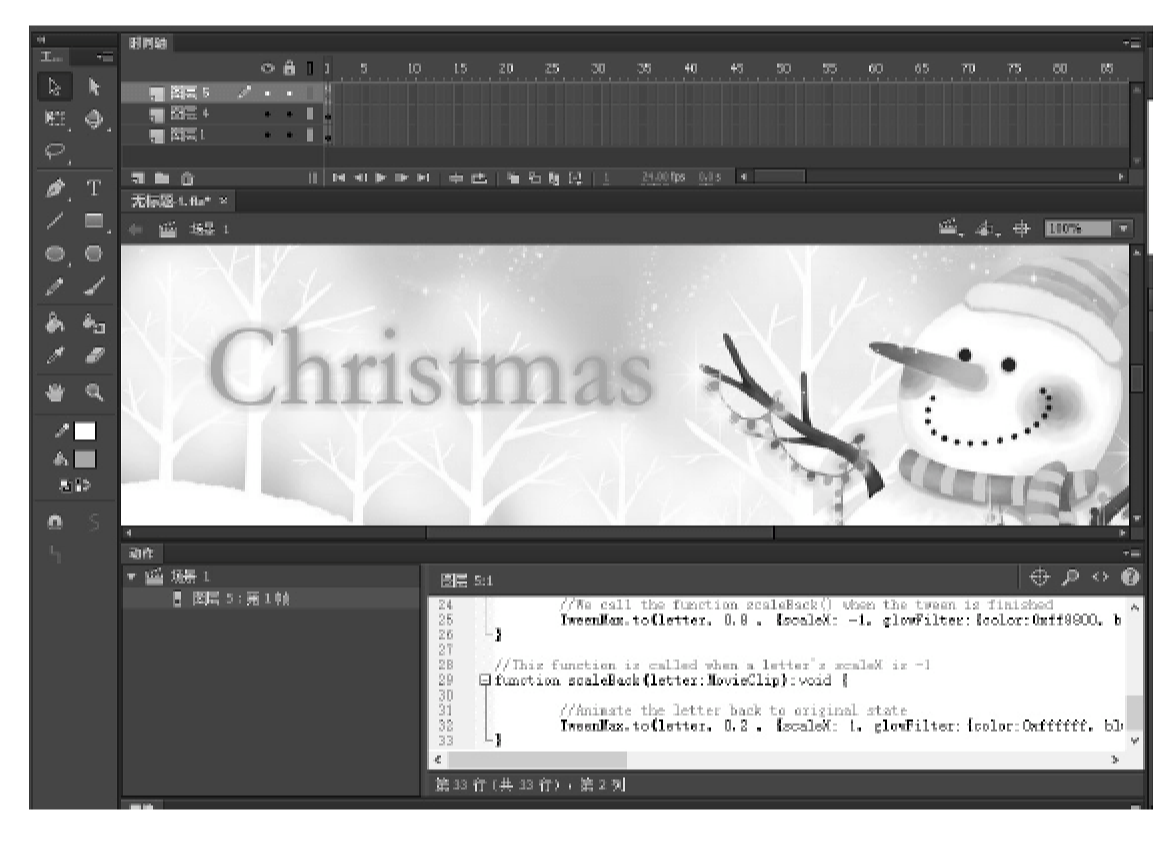


图 17-46　输入代码

第 18 章　网站的整体策划



本章导读

网站策划是整个网站构建的灵魂，网站策划在某种意义上就是一个导演，它引领了网站的方向，赋予网站生命，并决定着它能否走向成功。本章主要介绍为什么要进行网站策划、怎样进行网站策划、如何确定网站定位、网站的目标用户，以及网站的内容策划。

技术要点

- 为什么要进行网站策划
- 怎样进行网站策划
- 如何确定网站的定位
- 确定网站的目标用户
- 网站的内容策划

18.1　为什么要进行网站策划

网站策划是指在网站建设前对市场进行分析，确定网站的功能和要面对的用户，并根据需要对网站建设中的技术、内容、费用、测试、推广和维护等做出策划。网站策划对网站建设起到计划和指导的作用。

一个网站的成功与否和网站策划有着极为重要的关系。在建立网站前，应明确建设网站的目的，确定网站的功能，确定网站规模，投入费用，明确要做成什么样的网站，网站建成后面对的是广大网民，还是有针对性的客户。这些问题只有详细规划并进行必要的市场分析，才能避免在网站建设中出现很多问题，使网站建设顺利进行。

为什么目前大部分的网站会成为摆设？为什么数以百万计的网站无声无息？为什么同样的网站模式却有着截然不同的价值？其实很简单，因为这些网站根本没有事先进行全面的策划，很多网站还没有意识到网站策划的重要意义。网站策划是网站建设过程中最重要的一部分，从网站如何架设，到确定网站的浏览人群、受众目标，再到网站的栏目设置、宣传推广策略、更新维护等都需要慎重而缜密的策划。

一个成功的网站，不在于投资多少钱，不在于有多少高深的技术，也不在于市场有多大，而在于这个网站是否符合市场需求，是否符合体验习惯，是否符合运营基础。专业的网站策划可以带来以下几个好处：



- 避免日后返工，提高运营效率。很多网站投资人不是 IT 行业人士，以为有了网站开发人员、编辑人员和市场人员就可以将一个网站运营成功。但是当网站建设好后，市场工作却无法展开。为什么？因为技术人员总是在不断地修改网站，而技术人员也总是叫苦连天，因为老板今天要求这样明天要求那样。所以，为了避免以后不停地返工修改网站，事先对网站的各个环节进行细致的策划是非常必要的。
- 避免重复烧钱，节约运营成本。当网站建设好后，为什么总是没有用户呢？然后花很多钱去推广，到最后也没有留住用户。那是因为网站的各环节，尤其是用户的体验环节定位出了问题。所以网站做出来之后，总是无法留住用户。如果想节省网站推广开支，就需要仔细反省一下网站自身的定位，做好网站的策划。
- 避免投资浪费，提高成功机率。在投资网站之前，一定要做一次细致的策划，如市场的考察、赢利模式的研究、网站的定位。只有具备了专业的思考和策划，才能使投资人的钱不白花，避免投资浪费。
- 避免教训，成功运营。当建设网站时，不要以为有了技术、内容、市场人员就万事大吉了，其实不是这样。策划网站时，不但是要策划网站的具体东西，更多的时候是要策划网站的市场定位、赢利模式、运营模式、运营成本等重要的运营环节。如果投资人连投资网站要花多少钱、什么时候有回报都不了解的话，那么投资这个网站最终也会失败。

18.2　怎样进行网站策划

如果网站策划得好可以说已经事半功倍，在以后的运营中会省掉很多麻烦。如果网站建设前期不做好网站策划，等网站运营到一定的程度时就会发现网站有很多问题，投入很多却不见效果。下面讲述怎样进行网站策划。

18.2.1　网站策划的原则

网站失败的原因各不相同，但是成功的原因却有着相似的策划理念。如果想要自己的网站成功，就得借鉴其他网站成功的经验，以下这些原则是一个成功网站必不可少的前提。

1. 保持网页的朴素

一个好的网站最重要的一点就是页面简单、朴素。网页设计者很容易掉入这样一个陷阱，即把所有可能用到的网页技巧，如漂浮广告、网页特效、GIF 动画等都用上。使用一些网页技巧无可厚非，但如果多了的话就会让访问者眼花缭乱，不知所措，也不会给他们留下很深的印象。当要使用一个技术时，记住先问一问自己：在网页上加入这个技术有什么价值？是否能更好地向访问者表达网站的主题？

2. 简单有效

许多人会被网站的奇特效果所迷惑，而忽视了信息的有效性。保持简单的真正含义就是：如何使网站的信息与访问者所需要的一样？应该把技术和效果用在适当的地方，即用在有效信息上，



让访问者关注他们想要的东西。

3. 了解用户

发布网站的目的就是希望用户浏览，让更多的用户浏览网站，这样网站影响力就会越大。如果用户希望听到优美的音乐，那么就在网页上添加合适的背景音乐。一个好站点的定义是：通过典雅的风格设计提供给潜在用户高质量的信息。

4. 清晰的导航

对一个好的网站来说，清晰的导航也是最基本的标准。应该让访问者知道在网站中的位置，并且愉快地通过导航的指引浏览网站。例如，可以做到的一件事情就是“下一步”的选择数目尽量少，以便用户不会迷失在长长的选择项目列表中。

5. 快捷

让用户在获取信息时不要超过 3 次点击。当访问者在访问一个网站时，如果点击了七八次才能找到想要的信息，或者还没找到，他肯定会离开你的网站去别的网站查找了，而且可能再也不会来你的网站了。访问者进入网站后，他应该可以不费力地找到所需要的资料。

6. 30 秒的等待时间

有一条不成文的法则：当访问者在决定下一步应该去哪里之前，不要让他现在所处页面的下载时间超过 30 秒钟。保证页面有个适度的大小，而不会无限制的下载。

7. 平衡

平衡是一个好网站设计的重要部分，如文本和图像之间的平衡、背景图像和前景内容之间的平衡。

8. 测试

一定要在多种浏览器、多种分辨率下测试每个网页。现在 Firefox 用户越来越多，至少要在 Firefox 和 Internet Explorer 下都测试一遍。

9. 学习

网站风格、页面设计只是网站策划的一小部分内容，必须有好的网站策划思想才能策划出好的页面，因为页面是用户体验的一个重要部分。网站策划与设计是一个不断学习的过程，技术和工具在不断进步，现在又流行 DIV+CSS 了，网民的上网习惯及方式也在不断变化，这一切都需要我们不断学习、不断进步。

18.2.2 网站策划的关键点

网站策划是网站能够成功的一个关键因素。在网站策划中，有两个核心关键点最需要注意。



1. 不受经验约束

网站策划没有固定的模式，重要的是符合商业的战略目标。很多策划人员在策划会员管理的注册流程时，喜欢把注册流程简化，目的就是为了让用户能够很快就注册完毕。但是，这并不适合所有网站。成立于 1999 年的 Rent.com 是美国最受欢迎的公寓租赁网站，2005 年 2 月 Rent.com 被 eBay 以 4.33 亿美元现金收购。后来有人总结它成功的一个重要因素，就是它比其他租赁网站有着更为繁复的用户注册流程，Rent.com 在用户注册流程上收集了比其他租赁网站更多的顾客信息。这样做的好处是，Rent.com 的用户成交率大大提高。

当然，并不是说所有网站都应该这样做，重要的是根据每个网站的经营目标来定。像一些 Web 2.0 的网站，并不需要为每个用户定制服务，也就没有必要去搜集那些用不上的信息。而 Rent.com 这样的网站需要通过注册搜索到用户的很多信息，这些信息可以为用户提供差异化的服务。

2. 系统思维

先举个例子，1997 年，世界卫生组织宣布要在非洲消灭疟疾。但是 8 年后，非洲的疟疾发病率整整提高了几倍。为什么初衷很好，造成的后果却更加严重呢？原因是世界卫生组织在制定目标之后，开始大量采购一家日本公司的药品，使当地生产疟疾药物的厂商倒闭，进而导致当地一种可以治疗疟疾的植物无人种植，结果预防疟疾的天然药物由此消失。管理学大师彼得圣吉总结认为，造成这个结果的重要原因在于没有系统性的思考，只治标不治本。

对于互联网策划而言，道理是一样的，系统思维在于推出功能点并做出决策时，需要考虑所有的因素。一个功能可能从一个方面看上去会给用户带来价值，但是从另一个角度或从长久来看，是不是有价值，这就需要找到平衡点，进而找到解决问题的关键。

18.3 如何确定网站的定位

建设网站时，首先要解决两个问题：一是网站有没有定位，二是网站定位是不是合适。如果不能够用一句话来概括网站是做什么的，那么网站就没有清晰的定位。网站有定位也不一定是对的，定位于一个竞争激烈的市场或者已经饱和的市场，跟没有定位是没有差别的。所以，一个网站不仅要有定位，而且要有一个差异化的定位。不是为了差异化而差异化，而是为了目标用户群的需求而差异化，为了市场空间的不同而差异化。

有清晰而合适的定位，本身就是一种竞争的优势，能比对手少走弯路，以更少的资源做更多的事，所以也比竞争对手跑得更快，走得更远。

在网站发展的初始阶段，网站的目标最好要足够小，小并不一定就不好，大并不一定就好。目标很高远，定位很宏大，并不代表网站就能达到定位希望实现的目标。为了实现大目标，最好从小目标开始。

定位小目标，也不是否定将来的大目标。精确的定位反而有利于网站的进一步发展，因为在不同的发展阶段定位是可以变化的。如美国著名的社交网站脸谱网 Facebook，原来是为美国部分著名高校的学生提供服务的社区，而后来则向社会开放。如果一开始就制定一个面向全球的目标，很难想像 Facebook 能够流行起来。如果一开始定位过大，往往造成战线过长、资源及精力不够集

中，最后很难形成优势。

网站目标定位不仅要小，而且还需要找到一个基点，这个点是网站创立、发展、壮大的依靠点，像迅雷以下载为基点、百度以搜索为基点等。刚开始时，这个点可能很小，但是网站发展壮大之后，就可以繁衍出无数的应用。如果开始时基点太大、太多，什么都想做，什么都不肯放弃，最后的结果将是什么都得不到。

确定网站的定位，就要找到这个基点，需要从以下 3 个方面考虑：第一要有良好的性价比的市场空间；第二网站定位必须考虑用户的新需求；第三相对于竞争对手应具有独特优势。

1. 网站定位必须考虑市场前景，找到性价比高的市场空间

如果现在做门户网站，也许投入上亿元，都不能保证做得好。因为这个市场经过多年的发展，基本格局已经定下来了。要跻身门户的行列，需要花费大量的人力、资金和资源，也不一定能建立起来。用户的习惯、门户本身的优势都不是一天建立起来的，这都是长期积累的结果。

确定网站的定位，要找到性价比高的市场。什么是性价比高的市场？我们从用户的需求考虑这个问题，当初 hao123 的网址导航网站是性价比高的典型例子。

2. 网站定位必须考虑用户的新需求

用户的需求分为已满足的需求和尚未满足的需求。进入已充分满足需求的领域，成本将会非常高；如果能找到用户未被满足的需求，进入成本就会大大降低，而网站成功的可能性也会增大。如率先进入了某些行业的网络 B2C 直销服务。

3. 网站定位必须考虑竞争对手，找到独特的竞争优势

网站要有独特的优势，如当初的 Google 搜索引擎，这是竞争对手一时难以企及的。拥有了这些独特的竞争优势，网站也会迅速成长起来。

前面的几点可以总结为一点，那就是用户价值。能够提供给用户价值的网站最终都能实现商业价值的转化。最后，在确定网站定位之前，可以反思一下：如果网站这样定位能给用户提供什么样的价值？这个价值是不是用户需要的？如果需要，有多少用户需要它？用户是不是愿意为它付钱？这样的价值是不是其他网站已经提供？这样的价值是不是其他网站也很容易提供？

18.4 确定网站的目标用户

当中、小型企业投资建立企业网站后，有很多的中、小型企业每天都在关注企业网站的流量。想知道每天能有多少人在查询网站内容，以此来推断企业网站的作用，流量越多则说明成交的机会越多；也有部分的中、小型企业更注重通过网站来得到目标用户。得到更多的目标用户，就说明增加了生意的成交概率。不过，到底是流量重要还是用户重要呢？

很多网站经营者不知道网站的目标用户群在哪里，更不用说了解网站的目标群了。而这又恰恰是一个决定网站质量的直接因素。不要只是盲目地做网站，要花点时间弄清楚网站的目标用户群，进一步了解他们，让网站发挥更大的作用。



选择好目标用户，做起网站来也就更明确了。了解用户需要什么，才能更好地为用户服务。只有针对目标用户，网站的作用才能得到更好地发挥。如果只是为了流量而大大投入，那就太不值得了。试想如果浏览者不是目标用户，网站没有他想要的东西，他再次来的机会就很渺茫了。这样的点击可谓真正的“无效点击”。而我们要的是有效点击，只有有效的点击才能给网站带来效益。网站必须有明确的目标用户群，才能充分发挥网站的作用，实现效益最大化。

18.5　网站的内容策划

网站的内容策划，就是策划网站需要什么样的内容、内容以什么样的方式产生、以什么样的方式组织内容。这里所指的网站内容策划包括了网站整体架构的策划，同时也包括具体栏目、版块、功能的策划，产品和服务的详细功能、规则以及流程也属于网站的内容策划。

18.5.1　网站内容策划的重要性

首先一个成功的网站一定要注重外观布局。外观是给用户的第一印象，给浏览者留下一个好的印象，那么他看下去或再次光顾的可能性才会更大。但是一个网站要想留住更多的用户，最重要的还是网站的内容。网站内容是一个网站的灵魂，内容做得好、做到有自己的特色，才会脱颖而出。做内容一定要做出自己的特点。当然，有一点需要注意的是，不要为了差异化而差异化，只有满足用户核心需求的差异化才是有效的，否则跟模仿其他网站功能没有实质的区别。

一般的网站都讲究实用，有用才是最重要的。如 hao123 这个网站，既没艺术，又没技术，为什么这个网站能够成功呢？一个很重要的原因就是实用。中国网民上网，一般不愿意甚至不会输入冗长的难记的网址，所以 hao123 这个网址导航网站很实用。

形式美只会给浏览者留下一个好的印象，好的印象固然可以让浏览者进一步浏览网站。如果从网站上看到的都是些垃圾信息，没有浏览者需要的实用信息，那么浏览者估计很快就会离开。

18.5.2　如何做好网站内容策划

网站的内容是浏览者停留时间的决定要素，内容空泛的网站，访客会匆匆离去。只有内容充实丰富的网站，才能吸引访客细细阅读，深入了解网站的产品和服务，进而产生合作的意向。

每个用户都有其理性需求与感性需求，网站内容要想打动浏览者，归根结底无非是 8 个字：晓之以理，动之以情。

1. 晓之以理

晓之以理，即以理性的语言向客户透彻介绍产品与服务，并清晰地指出企业的优势所在，让客户可以明确地进行选择。然而，“理性”不等于枯燥，要让客户信服，采用以下方法，可以更好地向客户讲“理”。

- 图片说话：俗话说一图胜千言，与其大篇幅地介绍公司的规模、架构、企业文化，不如采

用图片来与客户沟通。好的图片可以令客户更真实地了解企业，并产生信赖感。

- 案例佐证：过于夸大产品优点，有“王婆卖瓜”的嫌疑，采用案例就可信得多了，详细地介绍重点案例，会令网站的信任指数大大提升。
- 突出数字和图表：浏览者在网站上停留的时间往往很短，突出数字和图表可以帮助浏览者在短时间内了解网站的实力和优势，减少阅读的时间。

2. 动之以情

动之以情，即以客户喜爱的语言和内容来打动客户，令客户停留。

- 亲切的问候与提示：网站的问候与提示多用敬语，如“请”、“您”、“谢谢”、“对不起”等，令客户觉得亲切与温馨。
- 讲故事的叙述方式：试着采用更轻松的表达方式，无论是介绍公司还是说明产品，采用朋友般的语气跟客户沟通，让客户阅读起来更加轻松，也更容易接受。
- 给予用户足够的帮助：当用户阅读网站内容时，给予用户充分的提示和帮助，如产品的帮助文档、操作步骤说明、问题解答等，让客户感觉如同有一位热情的销售人员在为其提供服务，从而倍感亲切。

第 19 章　网站的发布与维护



本章导读

网站系统制作完成以后，并不能直接投入运行，而必须进行全面、完整的测试，包括本地测试、网络测试等多个环节。测试完成以后，设计开发人员必须为网站系统准备或申请充足的空间资源，以便网站系统能够发布到该空间中去进行运作。而且，为了保证 Web 网站系统的正常运行和有效工作，发布以后的维护和管理工作是十分重要的。

技术要点

- 熟悉站点的测试
- 掌握网页的上传
- 掌握网站的维护
- 掌握网站安全维护

19.1　站点的测试

在真正构建远程站点之前，应该在本地先对站点进行完整的测试。检测站点中是否存在错误和断裂的链接等，以找出其他可能存在的问题。

19.1.1　检查链接

如果网页中存在错误链接，这种情况是很难察觉的。采用常规的方法，只有打开网页，单击链接时，才可能发现错误。而 Dreamweaver 可以帮助用户快速检查站点中网页的链接，避免出现链接错误，具体操作步骤如下。

步骤01 打开已创建的站点地图，选中一个文件，执行“站点”|“改变站点链接范围的链接”命令，弹出“更改整个站点链接”对话框，如图 19-1 所示。

步骤02 在“变成新链接”文本框中输入链接的文件，单击“确定”按钮，弹出“更新文件”对话框，单击“更新”按钮，完成更改整个站点范围内的链接，如图 19-2 所示。



图 19-1　“更改整个站点链接”对话框



图 19-2　“更新文件”对话框

步骤03 执行“站点”|“检查站点范围的链接”命令，打开“链接检查器”面板，在“显示”选项中选择“断掉的链接”，如图 19-3 所示。



图 19-3　选择“断掉的链接”

步骤04 在“显示”下拉列表中选择“外部链接”，可以检查出与外部网站链接的全部信息，如图 19-4 所示。



图 19-4　选择“外部链接”

19.1.2　站点报告

可以对当前文档、选定的文件或整个站点的工作流程或 HTML 属性（包括辅助功能）运行站点报告。使用站点报告可以检查可合并的嵌套字体标签、辅助功能、遗漏的替换文本、冗余的嵌套标签、可删除的空标签和无标题文档，具体操作步骤如下。

步骤01 执行“站点”|“报告”命令，弹出“报告”对话框，在对话框中的“报告在”下拉列表中选择“整个当前本地站点”选项，“选择报告”列表框中勾选“多余的嵌套标签”、“可移除的空标签”和“无标题文档”复选框，如图 19-5 所示。

步骤02 单击“运行”按钮，Dreamweaver 会对整个站点进行检查。检查完毕后，将会自动打开“站点报告”面板，在面板中显示检查结果，如图 19-6 所示。



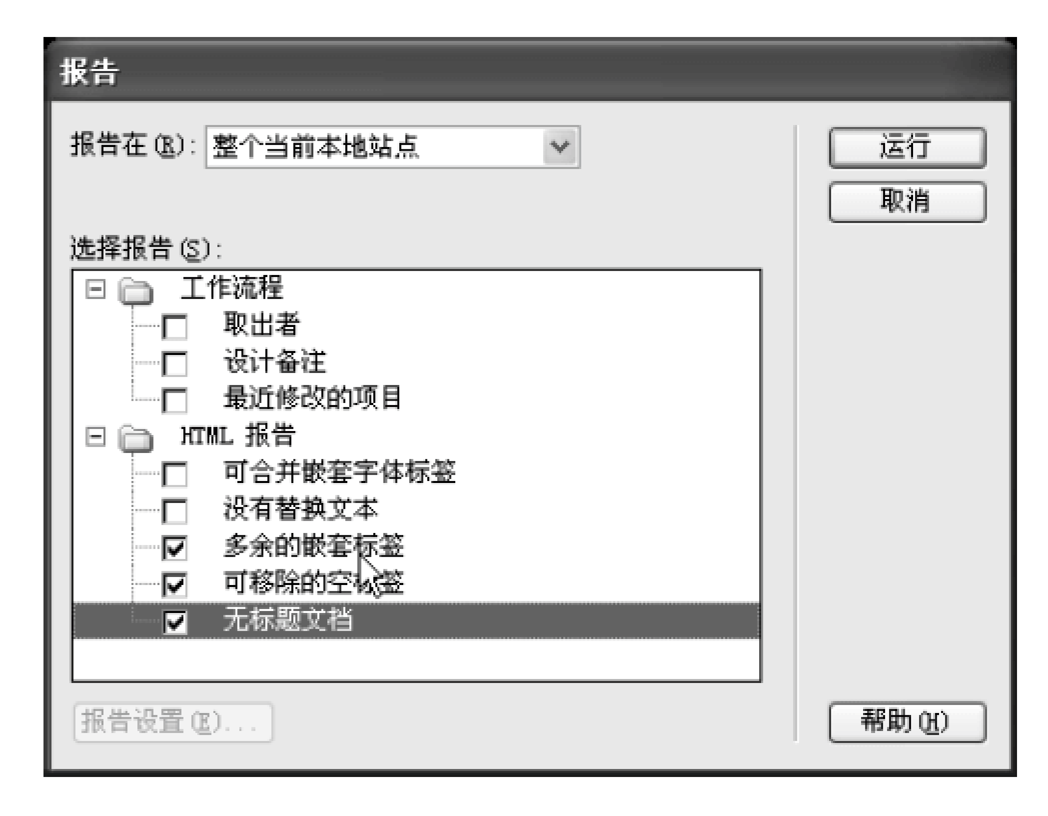




图 19-5　“报告”对话框

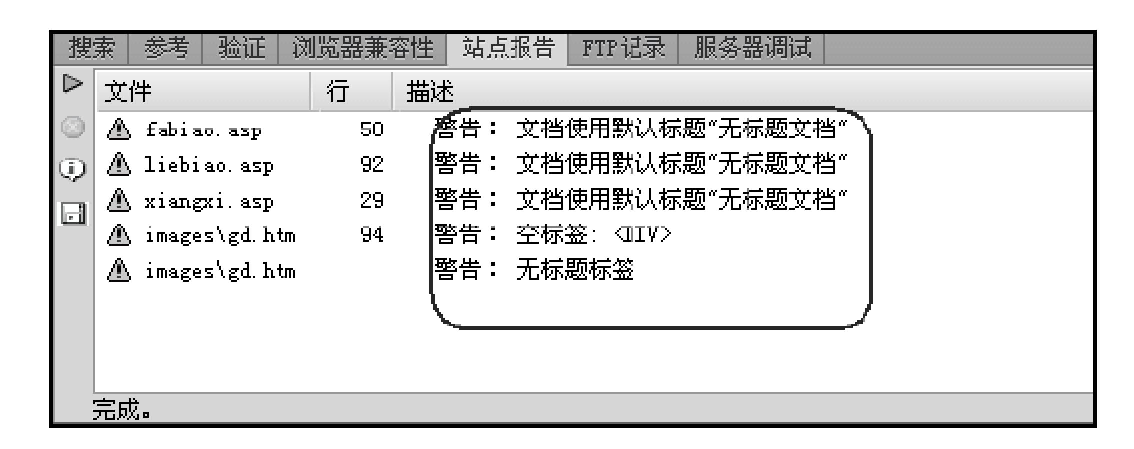


图 19-6　“站点报告”面板

19.1.3　清理文档

清理文档就是清理一些空标签或者在 Word 中编辑时所产生的一些多余的标签，具体操作步骤如下。

步骤01 打开需要清理的网页文档。执行“命令”|“清理 HTML”命令，弹出“清理 HTML/XHTML”对话框，在对话框中“移除”选项中勾选“空标签区块”和“多余的嵌套标签”复选框，或者在“指定的标签”文本框中输入所要删除的标签，并在“选项”中勾选“尽可能合并嵌套的<font>标签”和“完成时显示动作记录”复选框，如图 19-7 所示。

步骤02 单击“确定”按钮，Dreamweaver 自动开始清理工作。清理完毕后，弹出一个提示框，在提示框中显示清理工作的结果，如图 19-8 所示。



图 19-7　“清理 HTML/XHTML”对话框



图 19-8　显示清理工作的结果

步骤03 执行“命令”|“清理 Word 生成的 HTML”命令，弹出“清理 Word 生成的 HTML”对话框，如图 19-9 所示。

步骤04 在对话框中切换到“详细”选项卡，勾选需要的选项，如图 19-10 所示。



图 19-9 “清理 Word 生成的 HTML”对话框

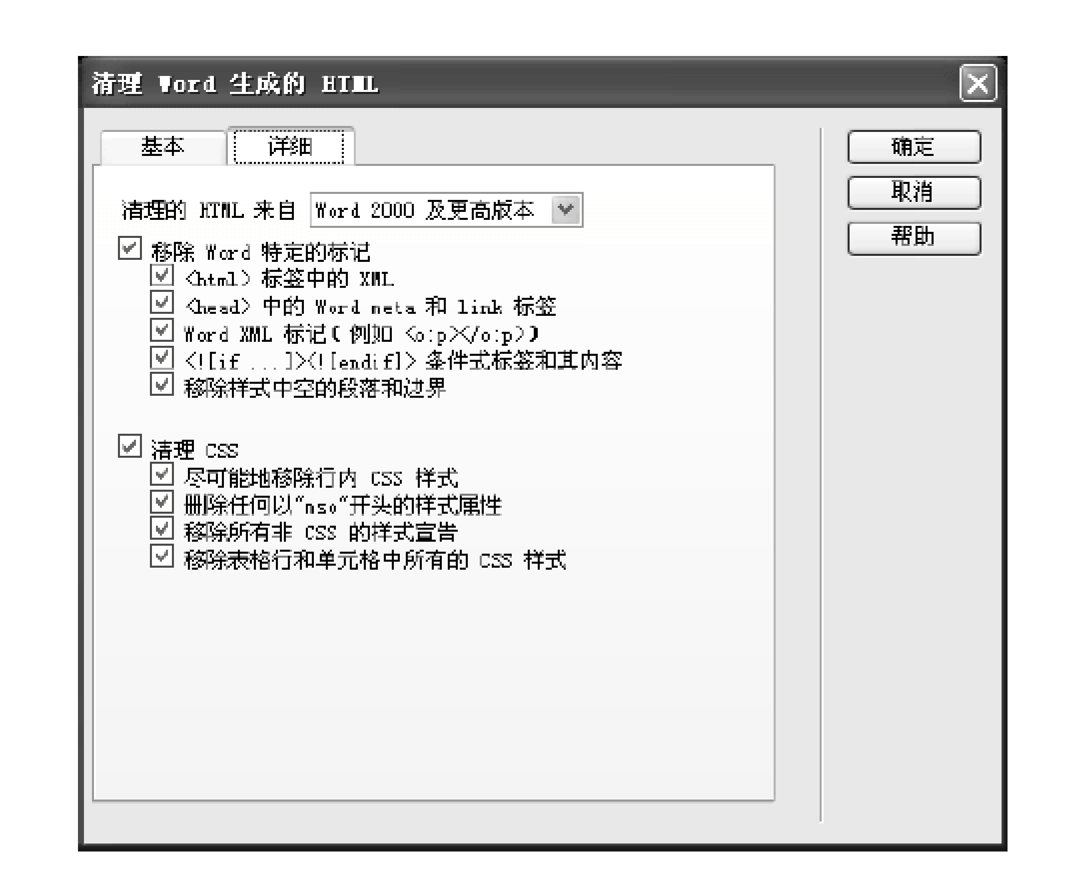


图 19-10 “详细”选项卡

步骤05 单击“确定”按钮，清理工作完成后显示提示框，如图 19-11 所示。

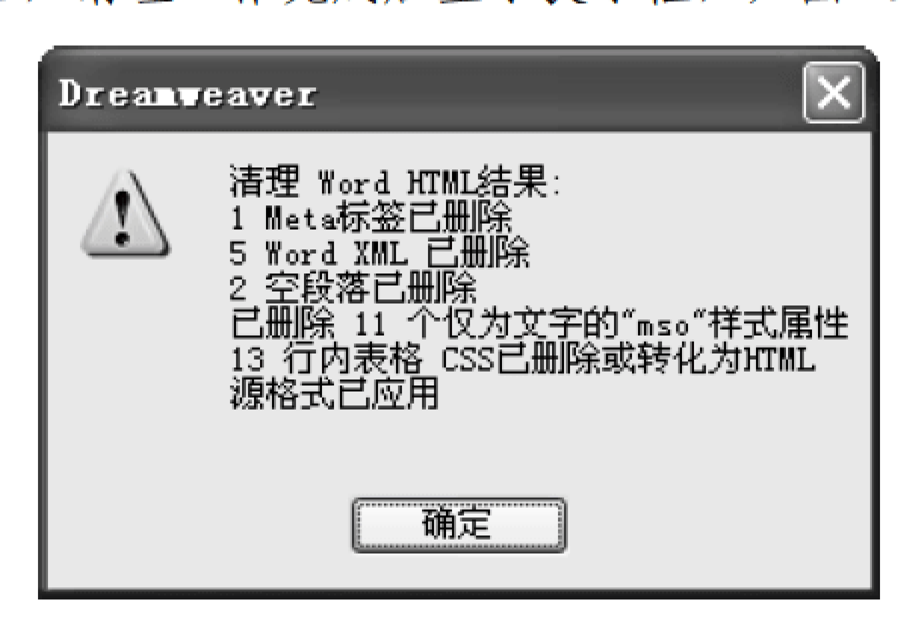


图 19-11 提示框

19.2 网页的上传

当网站制作完成以后，就要上传到远程服务器上供用户浏览，这样的网页才会被别人看到。

19.2.1 利用 Dreamweaver 上传网页

上传网页有两种方法，一种是用 Dreamweaver 自带的工具上传，另一种是 FTP 软件上传，下面将详细讲述使用 Dreamweaver 上传方法。利用 Dreamweaver 上传网页的具体操作步骤如下。

步骤01 执行“站点”|“管理站点”命令，弹出“管理站点”对话框，如图 19-12 所示。

步骤02 单击“编辑当前选定的站点”按钮，弹出“站点设置对象”对话框，在对话框中选择“服务器”选项，如图 19-13 所示。



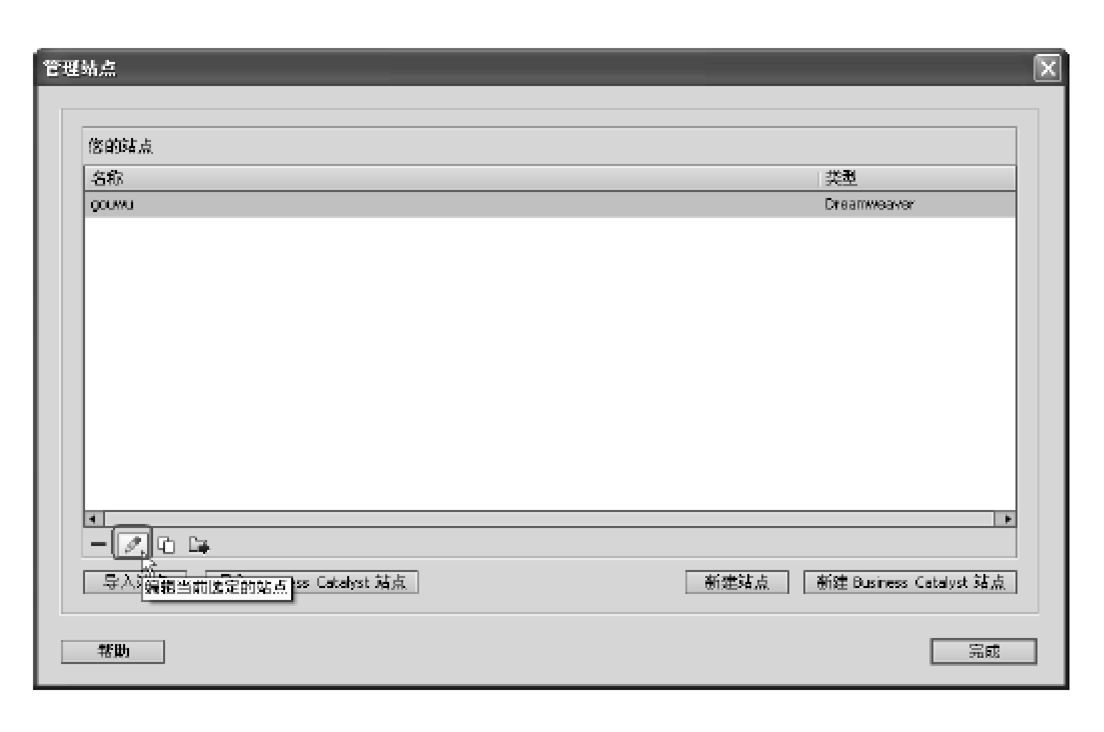


图 19-12　“管理站点”对话框

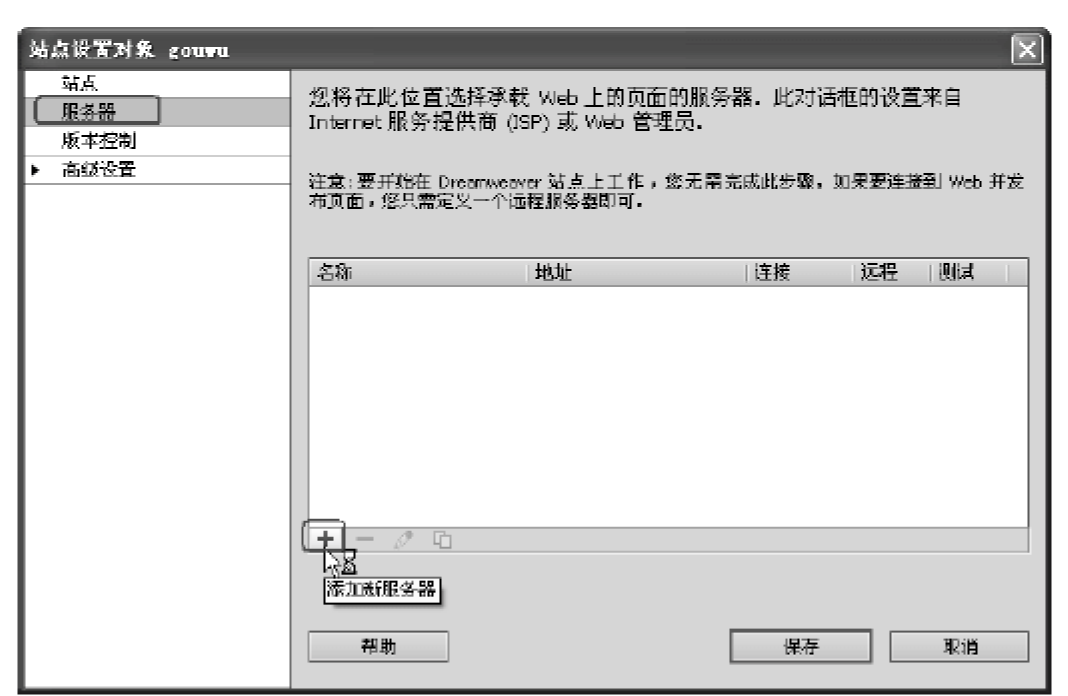


图 19-13　“服务器”选项

步骤03 在对话框中单击“添加新服务器”按钮，弹出远程服务器设置对话框。在“连接方法”下拉列表中选择 FTP 选项；在“FTP 地址”文本框中输入站点要传到的 FTP 地址；在“用户名”文本框中输入拥有的 FTP 服务主机的用户名；在“密码”文本框中输入相应用户的密码，如图 19-14 所示。

步骤04 设置完远程信息的相关参数后，单击“保存”按钮。执行“窗口”|“文件”命令，打开“文件”面板，在面板中单击按钮，如图 19-15 所示。

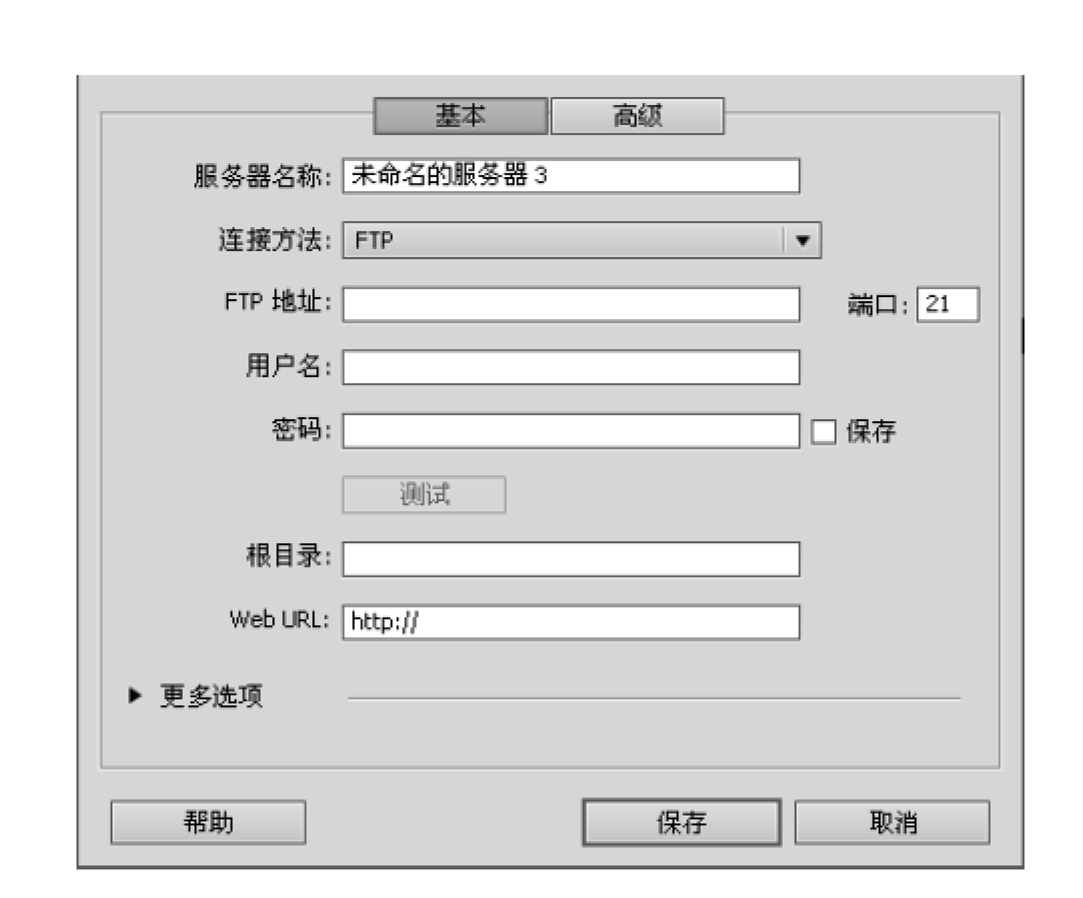


图 19-14　远程服务器设置

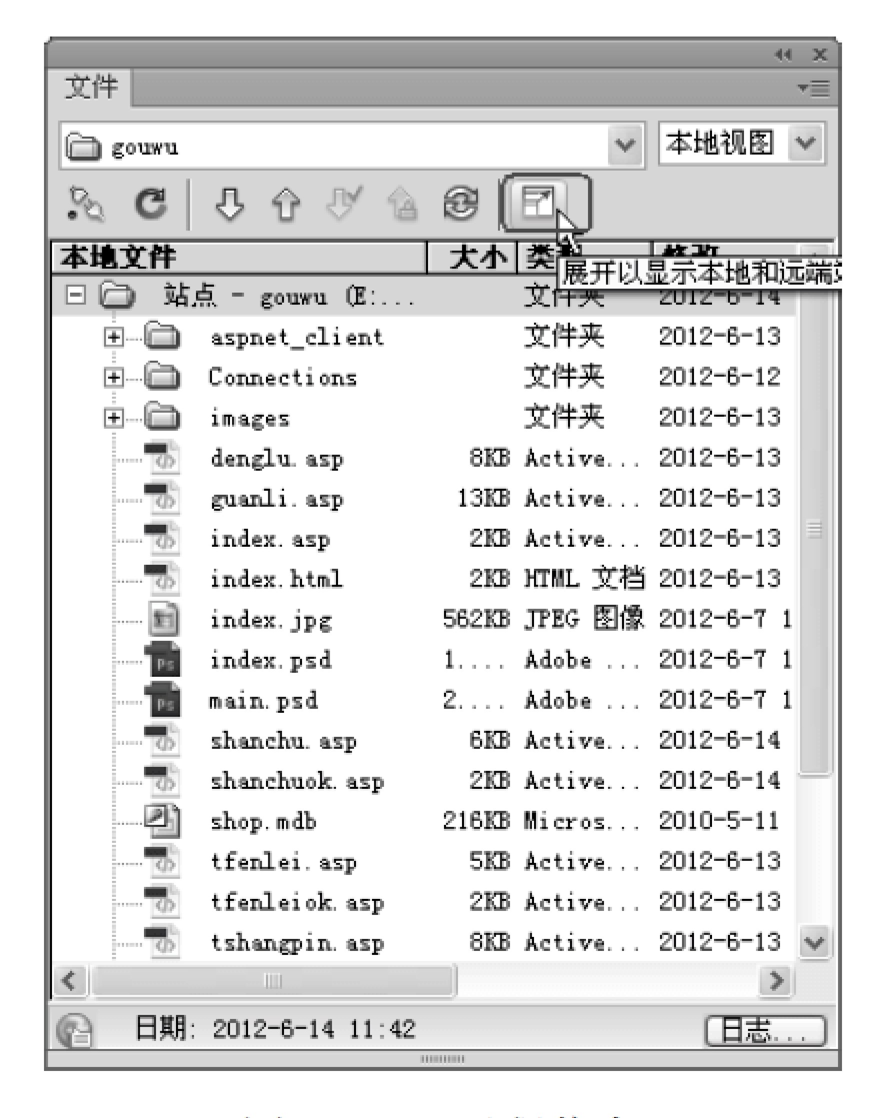


图 19-15　远程信息

步骤05 弹出如图 19-16 所示的界面，在界面中单击“连接到远端主机”按钮，建立与远程服务器连接。连接到服务器后，“连接到远端主机”按钮会自动变为闭合状态，并在一旁亮起一个小绿灯，列出远端网站的目录，右侧窗口显示为“本地文件”信息。



图 19-16　建立与远程服务器连接

19.2.2　使用 LeapFtp 软件上传文件

LeapFtp 是一款功能强大的 FTP 软件，具有友好的用户界面，稳定的传输速度，连接非常方便。支持断点续传功能，可以下载或上传整个目录，也可直接删除整个目录。具体操作步骤如下。

步骤01 下载并安装最新 LeapFtp 软件，运行 LeapFtp，执行“站点”|“站点管理器”命令，如图 19-17 所示。

步骤02 弹出“站点管理器”对话框，执行“站点”|“新建”|“站点”命令，如图 19-18 所示。

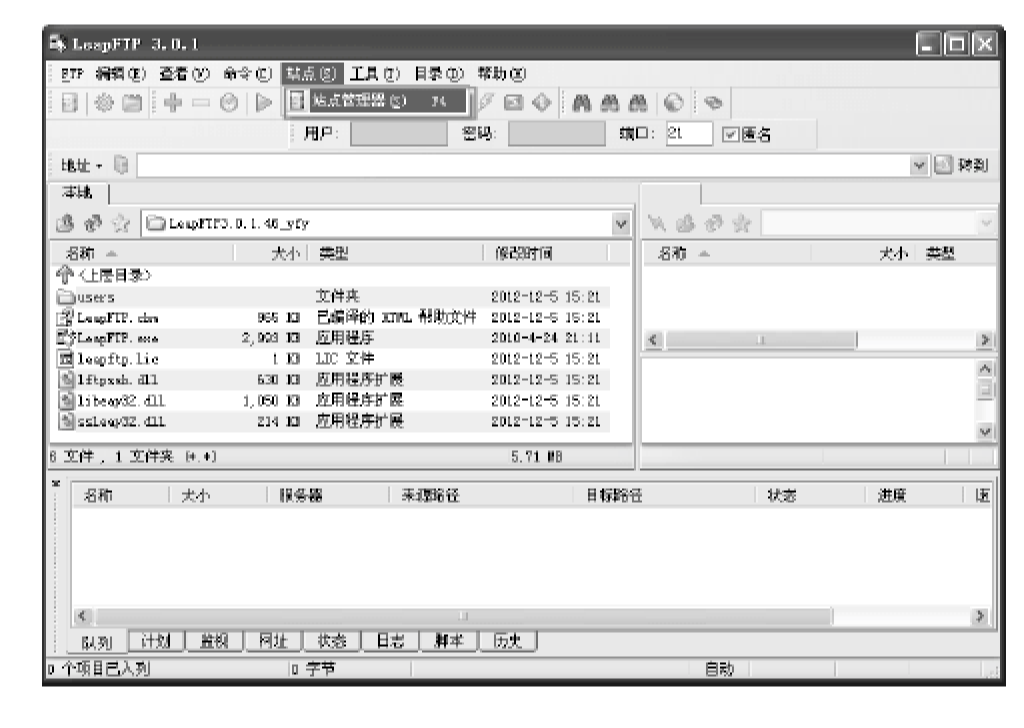


图 19-17　执行“站点管理器”命令



图 19-18　执行“新建站点”命令

步骤03 在弹出的窗口中输入喜欢的站点名称，如图 19-19 所示。

步骤04 单击“确定”按钮后，出现以下界面。在“地址”栏输入站点地址，将“匿名登录”前的对勾去掉，在“用户名”栏输入 FTP 用户名，在“密码”栏输入 FTP 密码，如图 19-20 所示。





图 19-19　输入站点名称



图 19-20　输入站点地址密码

步骤05 单击“连接”按钮，直接进入连接状态，左框为本地目录，可以通过下拉菜单选择要上传文件的目录，选择要上传的文件，并单击鼠标右键在弹出快捷菜单中选择“上传”命令，如图 19-21 所示。

步骤06 这时在队列栏里会显示正在上传及未上传的文件。当文件上传完成后，在右侧的远程目录栏里就可以看到你上传的文件了，如图 19-22 所示。

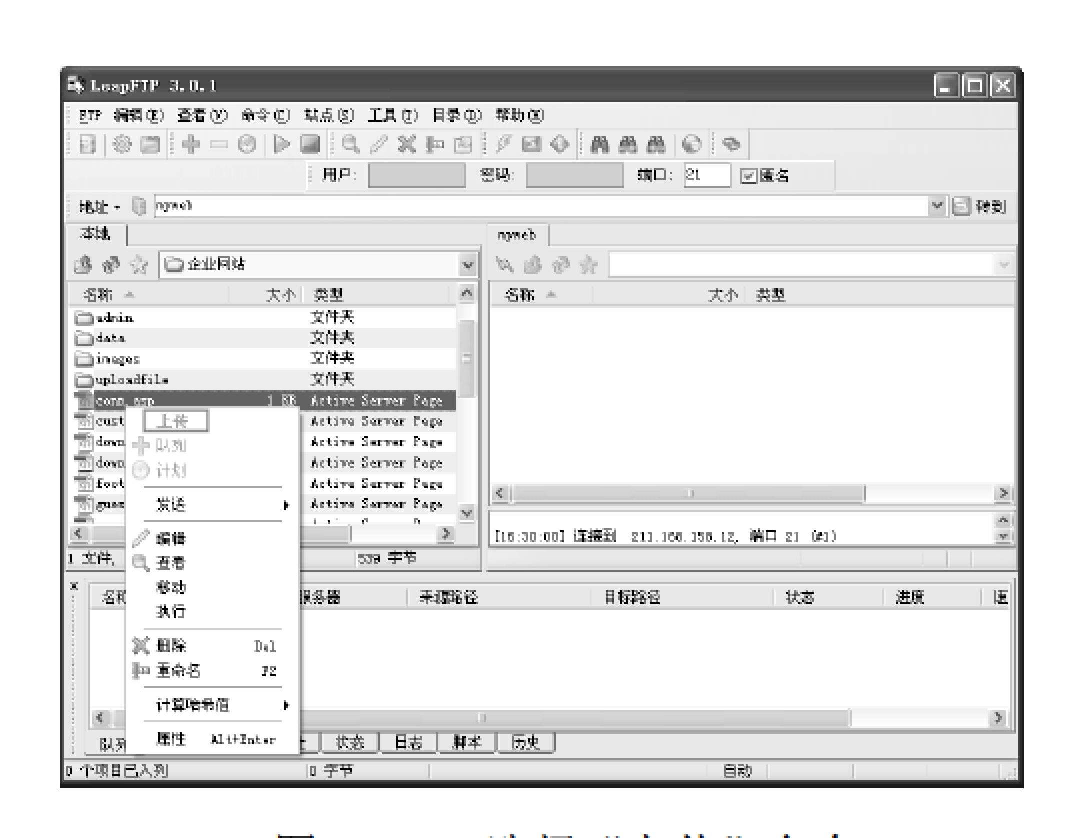


图 19-21　选择“上传”命令

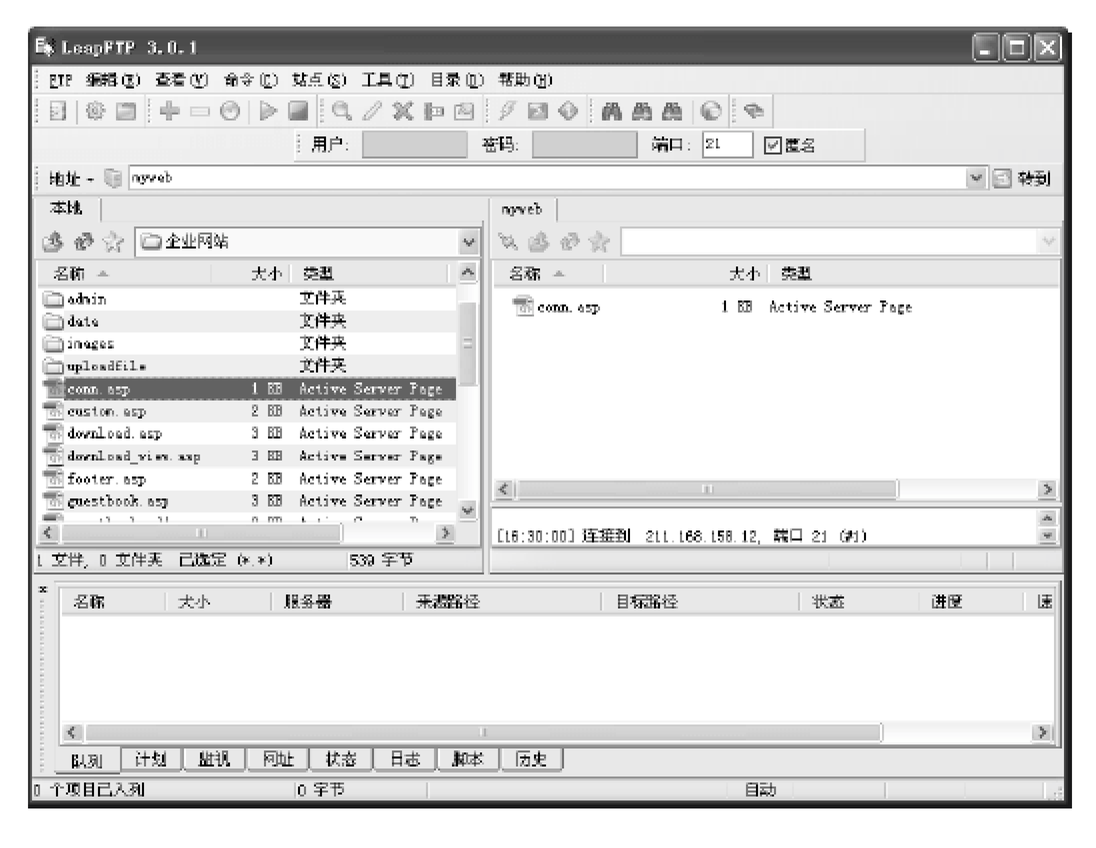


图 19-22　文件上传成功

19.3　网站的维护

一个好的网站，仅仅一次是不可能制作完美的。由于市场在不断地变化，网站的内容也需要随之调整，给人常新的感觉，网站才会更加吸引访问者，给访问者很好的印象。这就要求对站点进行长期不间断的维护和更新。对于网站来说，只有不断地更新内容，才能保证网站的生命力，否则网站不仅不能起到应有的作用，反而会对企业自身形象造成不良影响。

19.3.1　网站的软硬件维护

计算机硬件在使用中经常会出现一些问题，网络设备也同样影响企业网站的工作效率，网络设备管理属于技术操作，非专业人员的误操作有可能导致整个企业网站瘫痪。

没有任何操作系统是绝对安全的。维护操作系统的安全必须不断地留意相关网站，及时为系统安装升级包或打上补丁。其他的如 SQL Server 等服务器软件也要及时打上补丁。

服务器配置本身就是安全防护的重要环节，有不少黑客就是利用 IIS 服务器的漏洞来攻击网站的。一般的服务器系统本身已经提供了复杂的安全策略措施。充分利用这些安全策略，可以大大降低系统被攻击的可能性和伤害程度。

19.3.2　网站内容维护

对于网站来说，只有不断地更新内容，才能保证网站的生命力，否则网站不仅不能起到应有的作用，反而会对企业自身形象造成不良影响。如何快捷方便地更新网页，提高更新效率，是很多网站面临的难题。现在网页制作工具不少，但为了更新信息而日复一日地编辑网页，对网站维护人员来说，疲于应付是普遍存在的问题。

内容更新是网站维护过程中的重要一环。可以考虑从以下 5 个方面入手，使网站能长期顺利地运转。

- 第一，在网站建设初期，就要对后续维护给予足够的重视，要保证网站后续维护所需资金和人力。很多网站建设时很舍得投入资金。可是网站发布后，维护力度不够，信息更新工作迟迟跟不上。网站建成之时，就是网站死亡的开始。
- 第二，要从管理制度上保证信息渠道的通畅和信息发布流程的合理性。网站上各栏目的信息往往来源于多个业务部门，要进行统筹考虑，确立一套从信息收集、信息审查到信息发布的良性运转的管理制度。既要考虑信息的准确性和安全性，又要保证信息更新的及时性。要解决好这个问题，领导的重视是前提。
- 第三，在建设过程中要对网站的各个栏目和子栏目进行尽量细致的规划，在此基础上确定哪些是经常要更新的内容，哪些是相对稳定的内容。根据相对稳定的内容设计网页模板，在以后的维护工作中，这些模板不用改动，这样既省费用，又有利于后续维护。
- 第四，对经常变更的信息，尽量建立数据库管理，以避免数据杂乱无章的现象。如果采用基于数据库的动态网页方案，则在网站开发过程中，不但要保证信息浏览的方便性，还要保证信息维护的方便性。
- 第五，要选择合适的网页更新工具。信息收集起来后，如何制作网页，采用不同的方法，效率也会大大不同。例如，使用 Notepad 直接编辑 HTML 文档与用 Dreamweaver 等可视化工具相比，后者的效率自然高得多。若既想把信息放到网页上，又想把信息保存起来以备今后再用，那么采用能够把网页更新和数据库管理结合起来的工具效率会更高。

19.3.3　网站备份

作为一个网站的拥有着和管理者，网站是我们最大的财富。在面对错综复杂的网络环境时，必须保证网站的正常运作，但很多的情况是我们无法掌控和预测的，如黑客的入侵、硬件的损坏、人为的误操作等，都可能对网站产生毁灭性的打击。所以，我们应该定期备份网站数据，在遇到上述意外时能将损失降低到最小。网站备份并不复杂，可以通过网站系统自带的一些备份功能轻



松实现备份，最重要的就是建立起网站备份的观念和习惯。

1. 网站文件备份

对于网站文件的备份，或者说整站目录的备份。一般网站文件有变动的情况下，肯定是要备份一次的，如网站模板的变更、网站功能的增删，这类备份的目的主要是担心网站文件的变动引起整站的不稳定或造成网站其他功能和文件的丢失。一般来说，由于文件的变动频率较小，备份的周期相对较长，可以在每次变动网站相关文件前，进行网站文件的备份。对于网站文件或者说整站目录的备份，一般可以通过远程目录打包的方式，将整站目录打包并且下载到本地，这种方式是最简便的。而对于一些大型网站，网站目录包含大量的静态页面、图片和其他的一些应用程序，可以通过 FTP 数据备份工具，将网站目录下的相关文件直接下载本地，根据备份时间在本地实现定期打包和替换。这样可以最大限度地保证网站的安全性和完整性。

2. 数据库的备份

数据库对于一个网站来说，其重要性不言而喻。网站文件损坏，可以通过一些技术还原手段可以实现，如模板文件丢失，我们换一套模板；网站文件丢失，我们可以再重新安装一次网站程序，但如果数据库丢失，相信技术再强的站长也是无力回天。相对于网站数据库而言，变动的频率就很大了，相对来说备份的频率相对来说会更频繁一些。一般一些服务较好的 IDC，通常是每周帮忙备份一次数据库。对于一些运用建站 CMS 做网站的站长来说，在后台都有非常方便的数据库一键备份，通过自动备份到指定的网站文件夹中。如果你还不放心，可以使用 FTP 工具，将远程的备份数据库下载到本地，真正实现数据库的本地、异地双备份。

19.4　网站安全维护

随着网络破坏行为的日益猖狂，人们开始重视网络的安全问题。目前网站建设已经不仅仅考虑具体功能模块的设计，而是将技术的实现与网络安全结合起来。

19.4.1　目录和应用程序访问权限的设置

目录和应用程序访问权限是由 IIS 服务器的权限设置的，它与上节讨论的 NTFS 权限是互相独立的，并共同限制用户对站点资源的访问。目录和应用程序的访问权限并不能对用户身份进行识别，因此它所做出的限制是一般性的，对所有的访问者都起作用。

指定目录和应用程序访问权限是在网站“属性”窗口的“主目录”选项卡中进行的，其设置界面如图 19-23 和图 19-24 所示。



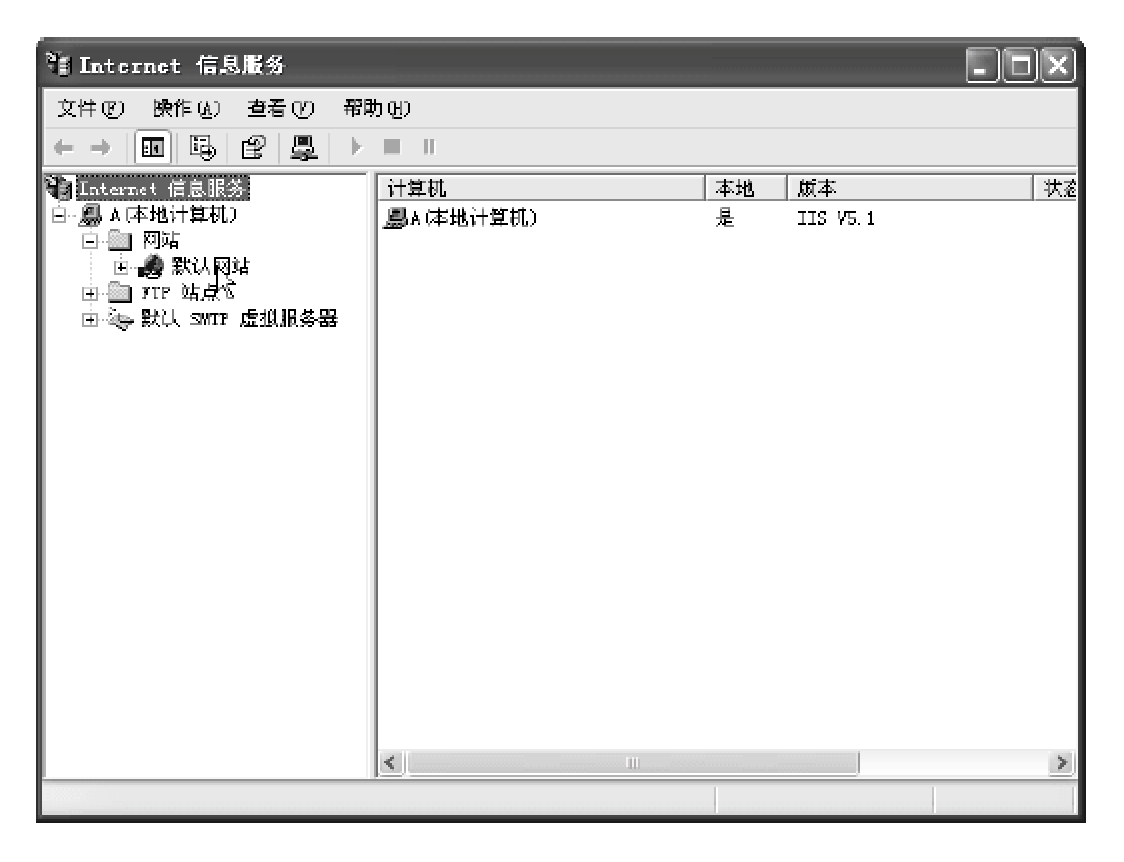



图 19-23 “Internet 信息服务”窗口



图 19-24 “默认网站 属性”对话框

★ 提示 ★

目录和应用程序访问权限分别对网站中的目录以及应用程序文件进行权限的限制。其中，前者针对非应用程序文件，包括网页、所有数据库文件等，其权限类型主要有“读取”和“写入”。后者则是针对使用脚本语言编写的脚本程序文件和可执行应用程序文件，其权限有“无权限”、“纯脚本”、“脚本和可执行程序”3 种类型。

“主目录”选项卡中部的“读取”和“写入”复选框用于配制目录访问权限。一般意义上的网页浏览和文件下载操作在“读取”权限的许可下就可以进行了。对于允许用户添加内容的网站（例如搜集用户信息的网站或专门的个人主页空间），就要考虑指定“写入”权限。

19.4.2 匿名和授权访问控制

在默认情况下，IIS 对任意站点都是允许匿名访问的。如果出于站点安全性等考虑需要禁止匿名访问时，则应按照如下步骤进行配置。

步骤01 在 IIS 中单击鼠标右键管理控制树中需要禁止匿名访问的 Web 站点图标，选择“属性”命令，弹出“默认网站属性”对话框，如图 19-25 所示。



图 19-25 选择“属性”命令



步骤02 在“目录安全性”选项卡上部的“匿名访问和身份验证控制”栏中单击“编辑”按钮，如图 19-26 所示。

步骤03 在“身份验证方法”对话框中清除“匿名访问”复选框，如图 19-27 所示。单击“确定”按钮返回。



图 19-26　“目录安全性”选项卡



图 19-27　清除“匿名访问”复选框

当然，对于公共性质的网站而言，并不需要禁止匿名访问，但在某些情况下还需要对匿名访问用户账号进行配置。在“身份验证方法”对话框中选择“匿名访问”复选框，然后单击右侧的“浏览”按钮，打开“选择用户”配置对话框，加入指定的用户或用户组。

19.4.3　隐藏 IP 地址

黑客经常利用一些网络探测技术来查看主机信息，主要目的就是得到网络中主机的 IP 地址。IP 地址在网络安全上是一个很重要的概念，如果攻击者知道了服务器的 IP 地址，等于为攻击准备好了目标，黑客可以向这个 IP 发动各种进攻，如 DoS（拒绝服务）攻击、Floop 溢出攻击等。隐藏 IP 地址的主要方法是使用代理服务器。与直接连接到互联网相比，使用代理服务器能够保护上网用户的 IP 地址，从而保障上网安全。

下面介绍如何通过 Internet Explorer 浏览器来设置代理服务器，进而实现隐藏 IP 地址的目的，具体操作步骤如下。

步骤01 启动 Internet Explorer 浏览器，执行“工具”|“Internet 选项”命令，打开“Internet 选项”对话框，单击“连接”选项卡，如图 19-28 所示。

步骤02 单击“局域网设置”按钮，打开“局域网（LAN）设置”对话框，选择“为 LAN 使用代理服务器”项，激活下面的“地址”设置栏，输入代理服务器的 IP 地址，并设置具体的端口号，最后单击“确定”按钮，完成代理服务器的设置，如图 19-29 所示。





图 19-28 “Internet 选项”对话框

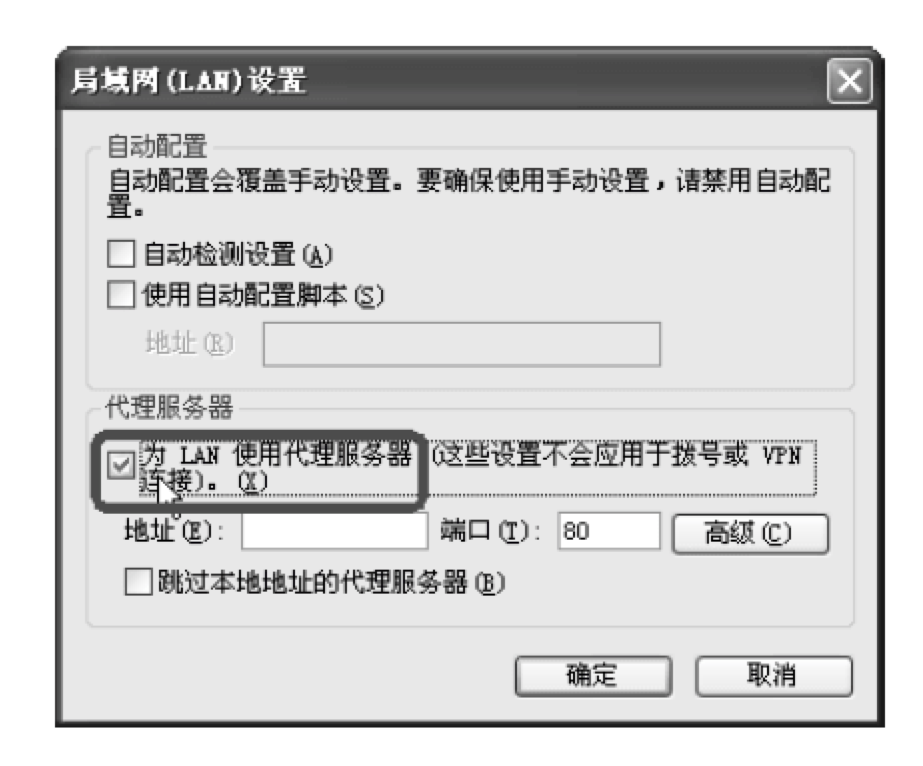


图 19-29 设置代理服务器

19.4.4 操作系统账号管理

Administrator 账号拥有最高的系统权限，一旦该账号被人利用，后果将不堪设想。黑客入侵的常用手段之一就是试图获得 Administrator 账号的密码，在一般情况下，系统安装完毕后，Administrator 账号的密码为空，因此要重新配置 Administrator 账号。

首先是为 Administrator 账号设置一个强大复杂的密码，然后重命名 Administrator 账号，再创建一个没有管理员权限的 Administrator 账号欺骗入侵者。这样一来，入侵者就很难搞清哪个账号真正拥有管理员权限，也就在一定程度上降低了危险性。下面介绍通过控制面板为 Administrator 账号创建一个密码的具体步骤。

步骤01 执行“控制面板”|“管理工具”|“计算机管理”命令，在窗口中选择“系统工具/本地用户和组/用户”，接下来在右侧的用户列表窗口中，选中 Administrator 账号并单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“设置密码”命令，如图 19-30 所示。

步骤02 此时将弹出设置账号密码的警告提示窗口，如图 19-31 所示。



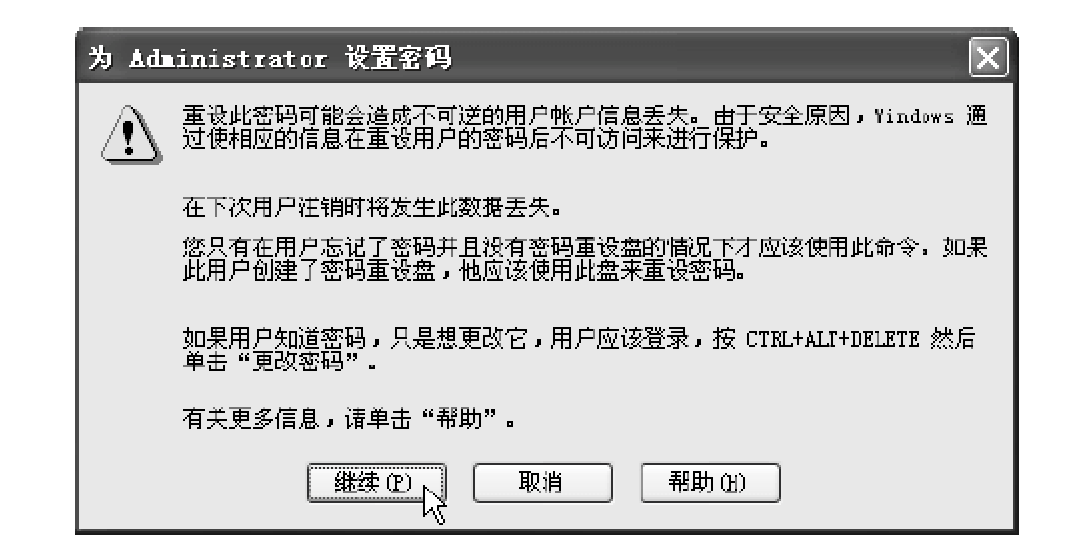


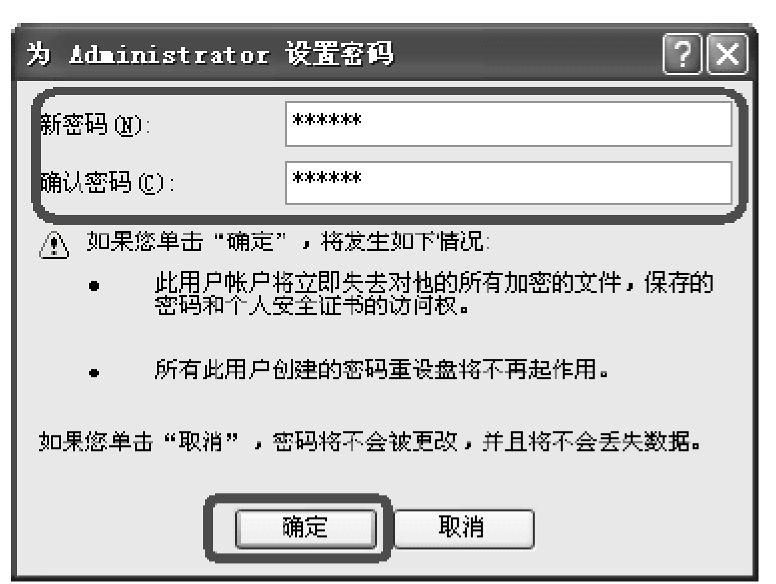
图 19-30 选择“设置密码”命令

图 19-31 警告提示窗口



步骤03 单击“继续”按钮，将弹出“为 Administrator 设置密码”对话框，如图 19-32 所示，这里连续两次输入相同的登录密码。最后单击“确定”按钮，完成账户密码的设置。

步骤04 在用户列表窗口中，选中“Administrator”账号，并单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“重命名”命令，如图 19-33 所示，可以根据自己的需要为其重命名。



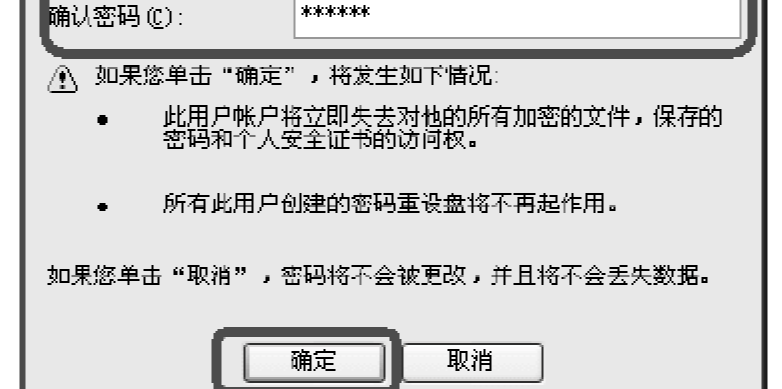


图 19-32 “为 Administrator 设置密码”对话框

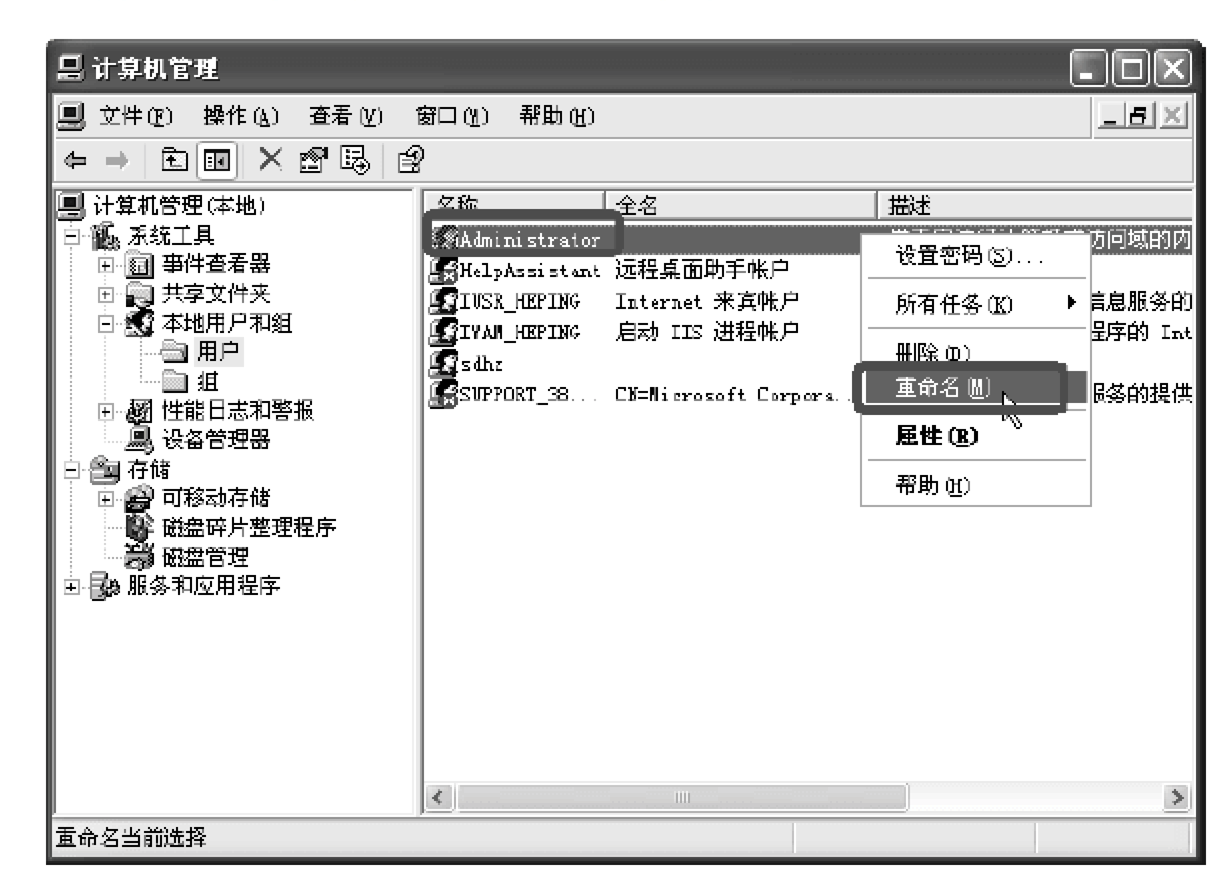


图 19-33 选择“重命名”命令

19.4.5 安装必要的安全软件

除了通过各种手动方式来保护服务器操作系统外，还应在计算机中安装并使用必要的防黑软件、杀毒软件和防火墙。在上网时打开它们，这样即便有黑客进攻服务器，系统的安全也是有保证的。

木马程序会窃取所植入电脑中的有用信息，因此也要防止被黑客植入木马程序。在下载文件时先放到自己新建的文件夹里，再用杀毒软件来检测，起到提前预防的作用。

第 20 章　网站的宣传推广



本章导读

网站推广就是以互联网为基础，利用数字化的信息和网络媒体的交互性来辅助营销目标实现的一种新型的市场营销方式。本章将介绍一些网站宣传推广的方法，如注册到搜索引擎、导航网站登录、友情链接和网络广告等。

技术要点

- 注册到搜索引擎
- 导航网站登录
- 友情链接
- 网络广告
- 发布信息推广
- 传统媒体广告
- 电子邮件

20.1　注册到搜索引擎

搜索引擎注册是最经典、最常用的网站推广手段方式。当一个网站发布到互联网上之后，如果希望别人通过搜索引擎找到你的网站，就需要进行搜索引擎注册。

20.1.1　搜索引擎

据统计，信息搜索已成为互联网最重要的应用。随着技术的进步，搜索效率不断提高，用户在查询资料时不仅越来越依赖于搜索引擎，而且对搜索引擎的信任度也日渐提高。有了如此雄厚的用户基础，利用搜索引擎宣传企业形象和产品服务当然能获得极好的效果。

在搜索引擎中检索信息都是通过输入关键字来实现的。因此，在登录搜索引擎时一定要填写好关键字。那么如何才能找到最适合你的关键字呢？

首先，要仔细揣摩潜在客户的心理，绞尽脑汁设想他们在查询与网站有关的信息时最可能使用的关键字，并一一将这些词记下来。不必担心列出的关键字会太多，相反找到的关键字越多，覆盖面也越大，也就越有可能从中选出最佳的关键字。

搜索引擎上的信息针对性都很强。用搜索引擎查找资料的人都是对某一特定领域感兴趣的群



体，所以愿意花费精力找到网站的人，往往很有可能就是渴望已久的客户。而且不用强迫别人接受提出要求的信息，相反，如果客户确实有某方面的需求，他就会主动找上门来。

如图 20-1 所示在百度搜索引擎登录网站。注册时尽量详尽地填写企业网站中的信息，特别是关键字，尽量写得普遍化、大众化一些，如“公司资料”最好写成“公司简介”。

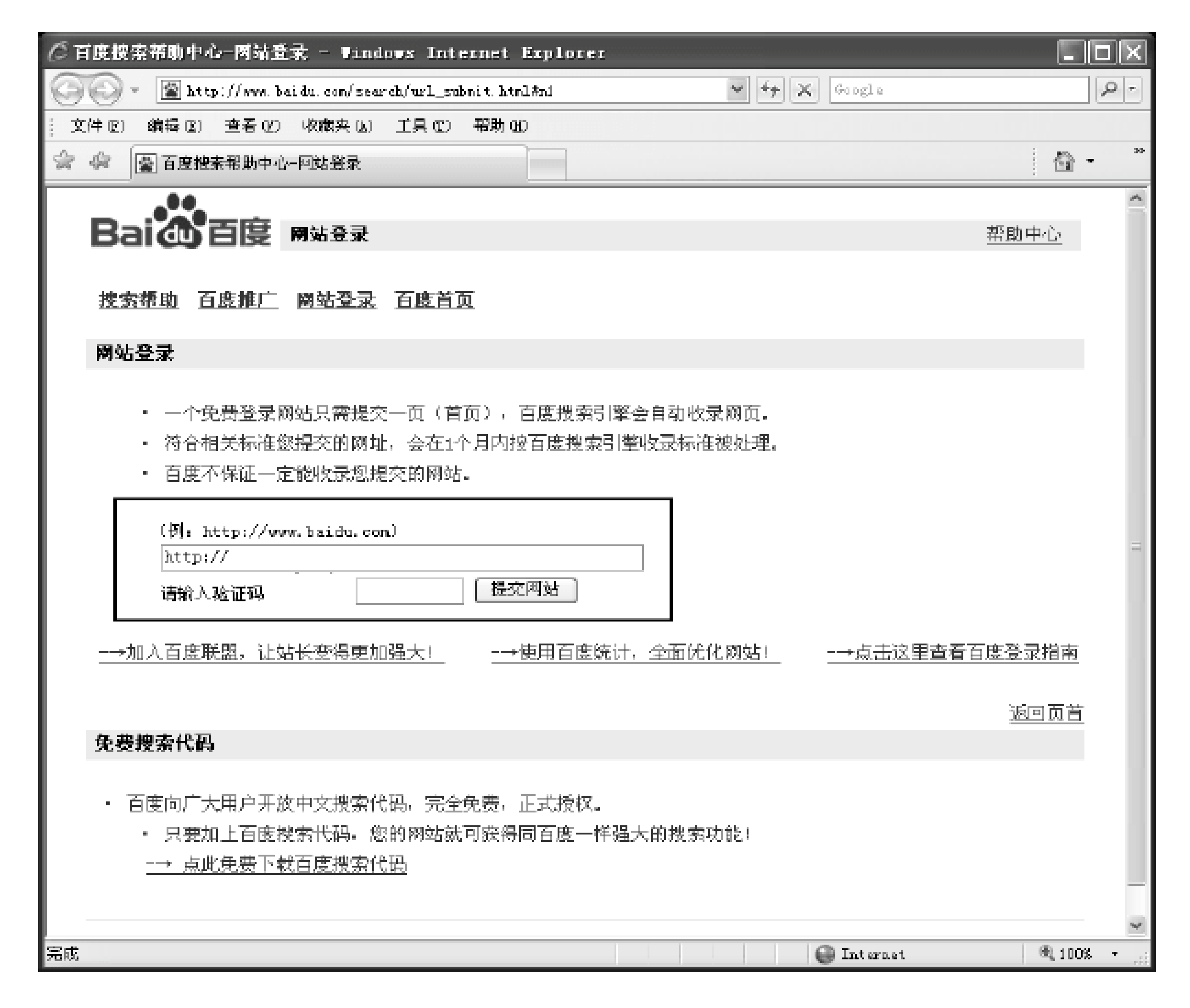


图 20-1　在百度搜索引擎登录网站

20.1.2　搜索引擎的原理

搜索引擎，通常指的是收集了因特网上几千万到几十亿个网页并对网页中的每一个词（即关键字）进行索引，建立索引数据库的全文搜索引擎。当用户查找某个关键字的时候，所有在页面内容中包含了该关键字的网页都将作为搜索结果被搜出来。在经过复杂的算法进行排序后，这些结果将按照与搜索关键字的相关度高低，依次排列。根据自己的优化程度，获得相应的名次。如图 20-2 所示搜索引擎工作原理。

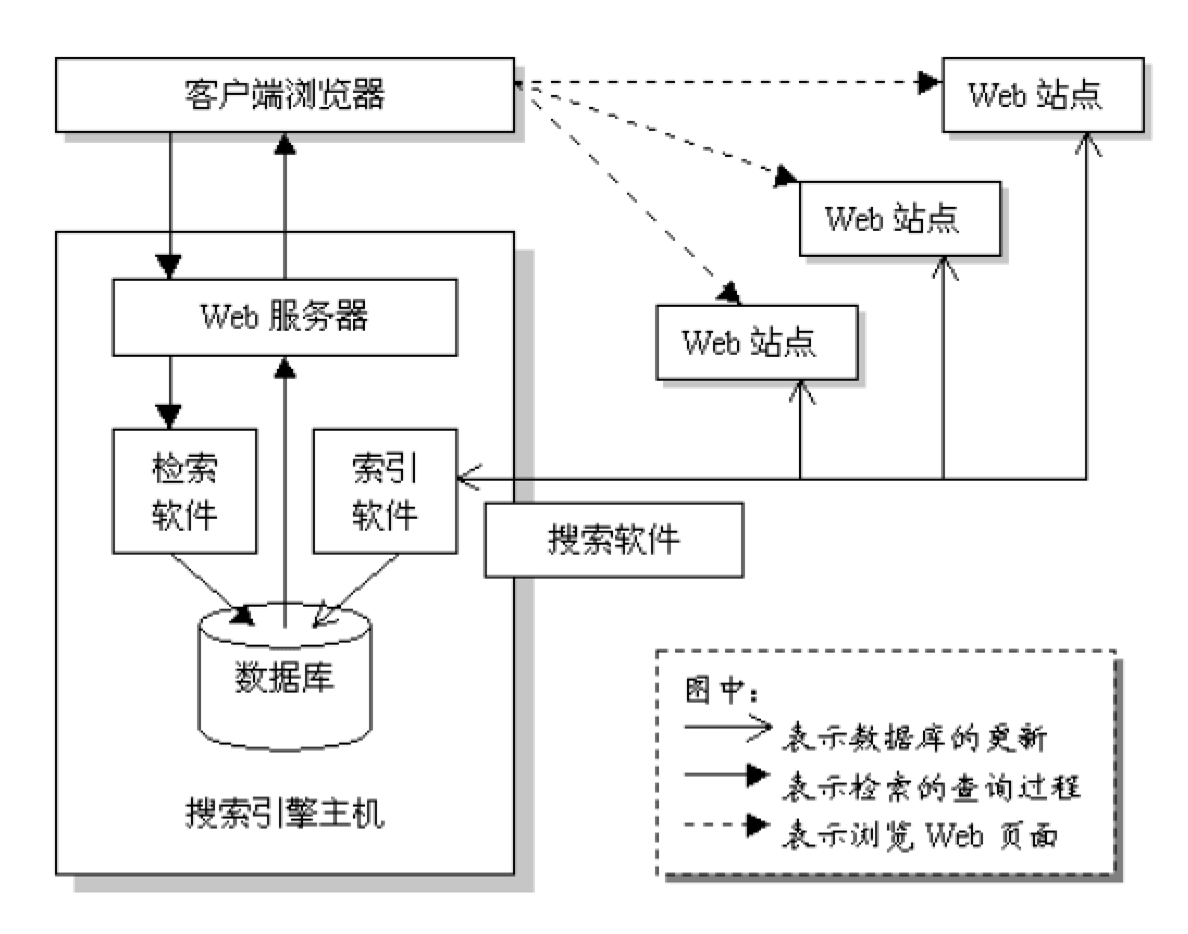


图 20-2　搜索引擎工作原理

在搜索引擎的后台，有一些用于搜集网页信息的程序。所收集的信息一般是能表明网站内容（包括网页本身、网页的 URL 地址、构成网页的代码以及进出网页的连接）的关键字或者短语。接着将这些信息的索引存放到数据库中。

20.1.3　搜索引擎分类

搜索引擎包括全文索引、目录索引、元搜索引擎、垂直搜索引擎、集合式搜索引擎、门户搜索引擎等。

1. 全文索引

全文搜索引擎是目前广泛应用的主流搜索引擎，国外代表有 Google，国内则有著名的百度。它们从互联网提取各个网站的信息，建立起数据库，并能检索与用户查询条件相匹配的记录，按一定的排列顺序返回结果。

根据搜索结果来源的不同，全文搜索引擎可分为两类，一类拥有自己的检索程序，能自建网页数据库，搜索结果直接从自身的数据库中调用，上面提到的 Google 和百度就属于此类；另一类则是租用其他搜索引擎的数据库，并按自定的格式排列搜索结果。

当用户以关键字查找信息时，搜索引擎会在数据库中进行搜寻。如果找到与用户要求内容相符的网站，便采用特殊的算法，通常根据网页中关键字的匹配程度、出现的位置、频次、链接质量，计算出各网页的相关度及排名等级，然后根据关联度高低，按顺序将这些网页链接返回给用户。这种引擎的特点是搜索率比较高。

2. 目录索引

虽然有搜索功能，但严格意义上不能称为真正的搜索引擎，只是按目录分类的网站链接列表而已。用户完全可以按照分类目录找到所需要的信息，不依靠关键字进行查询。目录索引中最具代表性网站有 Yahoo、新浪分类目录搜索。

3. 元搜索引擎

元搜索引擎（Meta Search Engine）接受用户查询请求后，同时在多个搜索引擎上搜索，并将结果返回给用户。在搜索结果排列方面，有的直接按来源排列搜索结果，有的则按自定的规则将结果重新排列组合。

4. 垂直搜索引擎

垂直搜索引擎为 2006 年后逐步兴起的一类搜索引擎。不同于通用的网页搜索引擎，垂直搜索专注于特定的搜索领域和搜索需求，在其特定的搜索领域有更好的用户体验。相比通用搜索动辄数千台检索服务器，垂直搜索需要的硬件成本低、用户需求特定、查询的方式多样。

5. 集合式搜索引擎

集合式搜索引擎类似元搜索引擎，区别在于它并非同时调用多个搜索引擎进行搜索，而是由用户从提供的若干搜索引擎中选择。



6. 门户搜索引擎

门户搜索引擎：AOLSearch、MSNSearch 等虽然提供搜索服务，但自身既没有分类目录也没有网页数据库，其搜索结果来自其他搜索引擎。

20.1.4 搜索引擎注册

一般到搜索引擎注册的时候，除了关键字是对公司网站具体的描述以外，还要告诉搜索引擎公司的网址，也就是 URL，一般在注册前要选择最能表现产品或者服务的 URL。

目前提交 URL 的方法大概有两种，手工注册和软件自动注册。手工注册需要用户进入不同的搜索引擎自己进行注册。这种注册的缺点是工作量比较大，而且还要辨认那些难懂的英文。但是它的效果特别好，一般建议是采用手工注册的办法。软件自动搜索是利用专门的注册软件，他们可以自动地在多个搜索引擎完成注册工作。软件自动虽然快捷，但是毕竟不是人工，智能化方面差了点。

可以把自己的网站提交给各个搜索引擎，这样在各个搜索引擎就能找到你的网站了，虽然不是每个都能通过，但是勤劳一点总是会有几个通过的。

方法很简单：首先在浏览器打开每个网站的登录口，然后把网址输入进去就行了。

百度搜索网站登录口：http://www.baidu.com/search/url_submit.html

雅虎中国网站登录口：http://search.help.cn.yahoo.com/h4_4.html

网易有道搜索引擎登录口：http://tellbot.youdao.com/report

英文雅虎登录口：http://search.yahoo.com/info/submit.html

TOM 搜索网站登录口：http://search.tom.com/tools/weblog/log.php

20.1.5 搜索引擎优化原则

SEO 意思就是“搜索引擎优化”，SEO 的主要工作是通过了解各类搜索引擎在抓取页面时的不同特征，针对各类搜索引擎制定不同的优化方针，使得所要优化网站的排名上升，进而达到提升网站流量乃至最终达到提升网站销售能力和宣传网站的目的。

1. 网站架构优化

规划合理的站点结构，尽可能减小目录深度，一般目录深度最好不超过 4 层，目录深度较小的页面不管对于搜索引擎还是普通用户都是有好处的， 因而能得到更多的权重。也可以通过一些技术手段解决 URL 长度的问题，如 URL 重写，或者短网址转换。

建立合理的导航结构，减少页面间的链接深度。只有具有清晰合理的网站导航结构，才能尽可能多地收录网站的页面和收录更深层次的页面。

2. 网页代码优化

熟悉网页代码 HTML 的编写，并且掌握 W3C 标准，是网站优化需要掌握的基础知识。当然如果有网页编程基础会更好。

- 网页布局采取 DIV+CSS 方式。与传统的表格布局相比，DIV+CSS 布局的网页无论是打开速度还是网站维护更改，都显得特别方便。
- 删除不规范 URL 字符或错误 URL。URL 错误是网站的硬伤，不规范 URL 不仅影响搜索抓取，还会影响用户体验。如果这方面的错误较多的话，无论是搜索引擎，还是用户都会放弃这个网站的。
- 削减或删除注解。代码中的注解只是为了程序员方便阅读、查错和修改网站代码而设计的，对于这些代码，只会增加网页的空间，因此，建议削减或者部分删除。
- 减少 JavaScript、Flash 等特效，因为搜索引擎不好识别。

3. 关键字优化

搜索引擎是以关键字为搜索条件进行检索的，关键字优化主要目的就是提高页面和关键字的相关性。对于 SEO 搜索引擎优化来讲，关键字的挑选可以从以下的三个方面进行。

- 根据自己的第一感觉，首先列出自己认为比较合适的关键字。
- 分析潜在的客户以及合作伙伴等，多向这些人咨询，参考他们的意见。
- 使用各类优化工具进行关键字的分析，进而选出适合自己网站的关键字。

4. 站内链接优化

内部链接在网站的优化过程中占据着非常重要的位置。内部链接的建设可以从以下几个方面入手。

- 建立网站地图。为你的网站建立一个网站地图，同时需要做的是把网站地图放到网站首页，使搜索引擎非常方便地就能抓取所有网页。
- 每个页面离首页最多 4 次点击。在设计网站的时候，就要确保从首页出发到网站任何一个地方都不要大于 4 次点击，如果是小型网站，还可以放在根目录，离首页越近越好。
- 尽可能使用文字导航。网站的导航最好是文字的，有利于被搜索引擎抓取。用图片或者脚本语言来制作的导航，虽然看起来漂亮，但是这样做不利于被搜索引擎抓取。
- 网站导航中的链接文字应该准确的描述栏目内容，这样自然而然在链接文字中就会有关键字，但注意不要堆积关键字。在网页正文中提到其他网页内容的时候，可以自然的链接到其他网页。
- 网站内部的互相链接。在网页正文中引用其他文章时应该用关键字链接向其他相关网页，这样做既有利于搜索引擎排名，也有利于收录。

5. 分析与观察能力

SEO 不是照着一次做完就没事了，不断地分析与观察是绝对必要的。例如，持续追踪锁定的关键字、分析关键字排名问题、解决排名困境、了解搜索引擎每次更新的重点与特性，这些都是 SEO 的日常工作。

6. 了解搜索习惯

就拿关键字的选择来说，关键字的锁定与选择是 SEO 工作的开始，也是决定效益最重要的一



步。关键字的锁定牵涉到的对象相当广泛，从关键字的难度、关键字属性、到搜索心理研究都有。所以了解搜索人群的搜索习惯和搜索心理是相当重要的，当然它也是十分复杂的。

7. 不断地创新

搜索引擎在不断地调整策略来应对成几何倍数增长的网页内容，SEO 的方法也在不断地调整，努力尝试和创新各种方法，让搜索引擎永远青睐你的网站，需要有相当强的创新意识。

20.2　导航网站登录

现在国内有大量的网址导航类站点，如：http://www.hao123.com/、http://www.265.com/等。在这些网址导航类做上链接，也能带来大量的流量，不过现在想登录上像 hao123 这种流量特别大的站点并不是件容易事，如图 20-3 所示就是导航网站。



图 20-3　导航网站

20.3　友情链接

如果网站提供的是某种服务，而其他网站的内容刚好和用户形成互补，这时不妨考虑与其建立链接或交换广告，一来增加了双方的访问量，二来可以给客户提供更加周全的服务，同时也避免了直接的竞争。网站之间互相交换链接和旗帜广告有助于增加双方的访问量，如图 20-4 所示就是交换友情链接。



图 20-4　交换友情链接

最理想的链接对象是那些与你的网站流量相当的网站。流量太大的网站管理员由于要应付太多要求互换链接的请求，容易将你忽略。小一些的网站也可以考虑。互换链接页面要放在网站比较偏僻的地方，以免将你的网站访问者很快引向他人的站点。

找到可以互换链接的网站之后，发一封个性化的 E-mail 给对方网站管理员，如果对方没有回复，再打电话试试。

在进行交换链接过程中往往存在一些错误的做法，如不管对方网站的质量和相关性，片面追求链接数量，这样只能适得其反。有些网站甚至通过大量发送垃圾邮件的方式请求友情链接，这是非常错误的做法。

20.4　网络广告

网络广告就是利用网站上的广告横幅、文本链接、多媒体的方法，在互联网刊登或发布广告，通过网络传递到互联网用户的一种高科技广告运作方式。一般形式是各种图形广告，称为旗帜广告。网络广告本质上还是属于传统宣传模式，只不过载体不同而已。如图 20-5 所示就是在新浪网投放网络广告推广网站。





图 20-5　使用网络广告推广网站

20.5　发布信息推广

信息发布既是网络营销的基本职能，又是一种实用的操作手段。通过互联网，不仅可以浏览到大量商业信息，同时还可以自己发布信息。在网上发布信息可以说是网络营销最简单的方式，网上有许多网站提供企业供求信息发布，并且多数为免费发布信息，有时这种简单的方式也会取得意想不到的效果。

分类信息网站是现在网站推广的一个重要方式，因为它流量高，并且审核宽松。下面介绍在分类信息网站做推广的一些事项。

- 在网上找一些分类信息的网站。这类网站很多，但是我们不用太多，只找十几、二十个权重比较高的就行了，像赶集网、58 同城、百姓网等。如图 20-6 所示就是在“58 同城”发布信息。



图 20-6　在“58 同城”发布信息

- 选对城市。现在不是纯互联网的企业都有一定的地域性，如果你的企业或者产品地域性很

强，强烈建议以地域性推广为主。大部分分类信息网都有地区分站。

- 选对发布版块。因为分类信息的类别非常多，在选择类别的时候一定遵循我们自己的产品和服务属性，不要发布错了。如你本来是做网站建设的，发到了物流运输的类别上了，那么管理员会把你的信息删除的。
- 编辑发布内容。内容的编辑是重中之重，为什么这样说呢，因为它像软文一样，写原创的最好。不要从其他人那里拷贝一个相关信息过来，换个名称就放上去了。与其这样做无用功，还不如静下心来好好写一篇内容，不在乎文笔多好，自己写的一篇内容比你复制十几篇内容的作用都大。
- 信息的排版。经验告诉我们，同样的信息，排版混乱被删的概率大很多。
- 跟踪效果。发布的每一条信息并不是放上去就算完事了，要把每一条发送的 URL 地址记录下来，每星期查看带来的效果如何，比如浏览量、留言等。只有做好统计，才能根据反馈的情况采取相应的措施进行改进，提高推广效果。

20.6　利用群组消息即时推广

利用即时软件的群组功能，如 QQ 群、微信群等，加入群后发布自己的网站信息，这种方式即时为自己的网站带来流量。如果同时加几十个 QQ 群，推广网站可以达到非常不错的效果，但这种方式同时也被很多人厌恶。如图 20-7 所示利用 QQ 群推广网站。

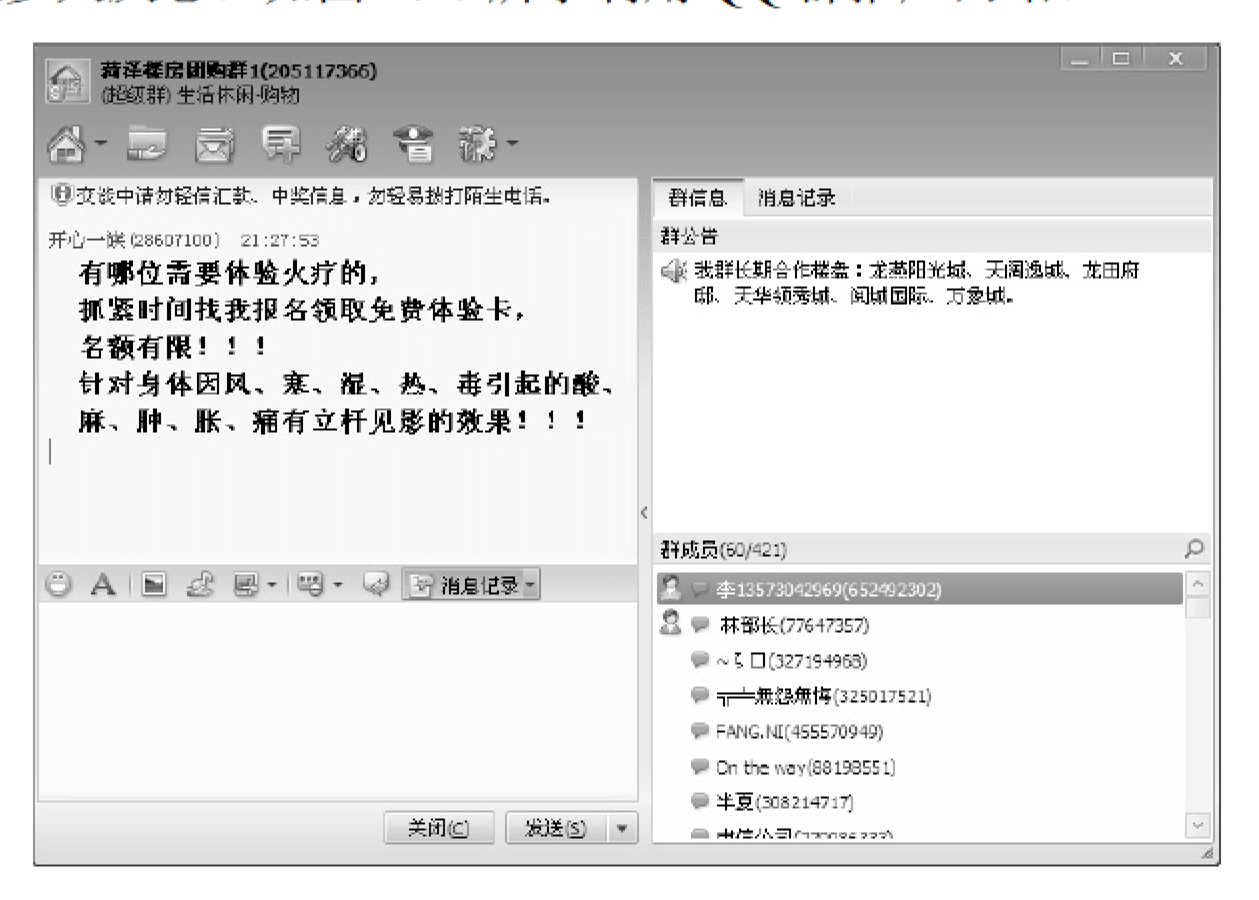


图 20-7　利用 QQ 群推广网站

如果加入群后直接发布广告，管理较好的群主马上将发广告的人“踢出”，但现在很多站长都开始使用其他的方式，如先与群主搞好关系，平时积极参与聊天等活动，在适当的时候发布自己网站的广告，可以起到更好的效果。

另外，还有一种现在很多站点都使用的方法，就是建立自己网站的 QQ 群，然后在网站上宣传吸引网友的加入，这样一来不仅能够近距离跟自己的网站用户进行交流，还能增加用户的黏性，而且网站有什么新功能推出，可以即时在群中发布通知信息，并且不会有因为发广告而被“踢出”的后顾之忧。



前一种通过添加 QQ 群宣传的方法会打扰到大多数的群员，但是又确实会产生直接的效果，如果针对的用户群体不符合，则起不到任何的宣传效果。而后一种方法更为实用，不仅能与网站的用户进行交流，而且还能起到宣传作用。

20.7　电子邮件

电子邮件因为方便、快捷、成本低廉的特点，成为目前使用最广泛的互联网应用，是一种有效的推广工具。它常用的方法包括邮件列表、电子刊物、新闻邮件、会员通讯以及专业服务商的电子邮件广告等。

20.7.1　电子邮件推广

电子邮件是目前使用最广泛的互联网应用。它方便快捷，成本低廉，不失为一种有效的联络工具。如图 20-8 所示就是使用电子邮件推广网站。



图 20-8　使用电子邮件推广网站

相比其他网络营销手段，电子邮件营销速度非常快。搜索引擎优化需要几个月，甚至几年的努力，才能充分发挥效果。博客营销更是需要时间，以及大量的文章。而电子邮件营销只要有邮件数据库在手，发送邮件后几小时之内就会看到效果，产生订单。网络使商家可以立即与成千上万潜在的和现有的顾客取得联系。

由于发送 E-mail 的成本极低且具有即时性，因此，相对于电话或邮寄，顾客更愿意响应营销活动。相关调查报告显示，E-mail 的点击率比网络横幅广告和旗帜广告的点击率平均高约 5%~15%，E-mail 的转换率比网络横幅广告和旗帜广告的转换率平均高约 10%~30%。

20.7.2　电子邮件推广的技巧

用户可以看出，电子邮件在现在的推广和营销特别是电子商务类网站的作用越来越明显。利用好技巧，让更多的用户产生购买行为。



- 提高电子邮件的到达率，没有到达打开也无从谈起。提升到达率，不断地研究各种发送邮件方式，从而提高邮件发送的成功率。
- 内容清晰简单。电子邮件内容简洁，用最简单的内容表达出你的诉求点，如果必要，可以给出一个关于详细内容的链接。收件人如果有兴趣，会主动点击你链接的内容，否则，内容再多也没有价值，只能引起收件人的反感。
- 根据不同的用户合理地安排邮件的主题。邮件的主题是收件人最早可以看到的信息，邮件内容是否能够引人注意，主题起到相当重要的作用。邮件主题应言简意赅，以便收件人决定是否继续阅读邮件内容。
- 邮件的设计一定要美观，给人眼前一亮的感觉。对于两封同样是陌生的邮件，制用漂亮精美的邮件肯定比制作粗糙的邮件让用户更容易接受。因此，无论每天在发多少封邮件，尽量在发之前花点时间美化一下。这样，不但可以提高公司的形象，也拉近了你和用户之间的距离。
- 电子邮件发件人与邮件地址非常重要。电子邮件收件人收到邮件后，如果是有印象的发件人名称与发件人地址，平均打开率要比没有印象的高出两倍以上。因此，开展电子邮件营销必须做到：保持持续稳定发件人名称；使用独有的域名与发件人地址，这样让他们更容易接受我们。
- 标题中包含吸引收件人的关键字。要做到这一点，就需要深入挖掘分析收件人的关注点与兴趣点，结合自己特征来把握。
- 持续的反馈与改进。持续地分析那些到达了而没有打开的原因，通过一些调查问卷或者访问调查，对提高打开率很有好处。
- 转发与注册——获得更多的优惠。在我们发布给一个用户的时候，提醒他转发或者注册，并用一定的激励方式来鼓励和促进他实施这项活动。
- 邮件发送的频率要适度。有些公司有了邮件群发平台以后，每天就狂发邮件给用户。这样，不但造成用户反感，而且邮件服务器也会把你列入垃圾邮件的名单中。因此，我们在发送邮件的时候，一定要用策略，一定要懂得分析数据。

20.8 问答式免费推广

在百度知道、雅虎知识堂、搜搜问问中回答与自己网站内容相关的问题，然后在问题中加入自己的网站链接或公司地址来推广，如图 20-9 所示。

一般来说，如果只是单纯在回答中写上一个网址，这样很难被采纳。你可以将自己的网站地址巧妙地融入回答中，让用户有兴趣打开网站，或者回答一部分，后面提供自己的网址。

你也可以注册多个用户名，自问自答，然后将自己的回答选为最佳答案。比如“什么网站在线看电影速度最快?”这样的问题，而最佳答案又是一个电影网站，通常都是站长在采用自问自答的方式为自己的网站做免费推广。

如果回答的问题确实有价值，能解决网友的问题，那么这种免费推广的方法持久性就非常好，可以源源不断地为网站带来流量。但是如果大量地加广告，轻则可能造成问题被删除，重则会遭



到搜索引擎的惩罚。所以使用这种方法做网站推广最重要的是把握好度。



图 20-9　百度知道问答式免费推广

20.9　在博客中推广

利用博客可以宣传推广你的网站、产品、服务，只要宣传得当，可以有效地提升企业的知名度，无形之中提升企业的收益。如果做得不到位，就会对企业的产品和服务就会产生抵触情绪，认为你的产品和服务也是很差，对企业会产生不好的影响。所以，做博客营销，一定要强调把产品宣传做到“无形”，对博客内容做到精准，具有引导性，做到宁缺勿滥，才能有效地引导潜在客户购买你的产品和服务。具体方法如下。

（1）发布一些有趣、时效性强的博文，吸引浏览者。

（2）在博客中有自定义模板，自定义一个友情链接，将要推广的网址加入其中。

（3）维护好博客，加一些圈子和社区让更多的人知道你的博客，从而了解到要推广的目标。

（4）一个长时间不更新的博客，没有人会喜欢，所以要随时发表新内容，哪怕只是变化一个图片。简单地说就是：更新，更新，不停地更新。搜索引擎喜欢新的内容，网站经常更新，搜索引擎便越常造访，如此可以让你的博客经常被列入搜索的结果中。一旦让搜索引擎信赖不断更新的内容，就能提高博客在搜索结果中的排名。

（5）网络上，获取信息变得十分容易，所以如果你的博客能够经常提供有价值的信息，将更能吸引访客。

（6）如果可以，用其他的账户回复，以提高博文的互动，或发布一些互动性比较强的博文，

调动访问者的积极性。

（7）在一些热门的博客中，用留言的方式宣传自己的网站。比如许多名人博客的访问量超过千万次，如果每次自己的留言都能够抢到“沙发”，带来的流量也相当大。

建立多个博客的方法如果运用得当，文章优秀而被推荐到博客首页，每天为网站带来的流量是相当可观的。但这很难做到，需要花费大量的精力；而采用在他人博客中留言的方式，虽然也有效果，但是很容易被作为无用评论或广告而删除。

如图 20-10 所示就是博客推广网站。



图 20-10　博客推广网站



20.10　传统网下推广

在网站的宣传推广中，不要太狭隘，不要仅着眼于各种网络推广方式，对于传统的网下推广宣传方式也要很好地加以利用。

1. 印名片推广

有很多新手也许会认为，网上交易都是在网上完成的，做名片岂不是浪费成本吗？殊不知，虽然是在网上建站的，但大家还是可以通过传统方式进行联系。因此，在销售商品的时候，就可以把自己设计精美、个性十足的名片夹在商品中，说不定就能起到很大的宣传作用。

在印刷了名片之后，店主们还可以在日常生活中，在与人交往时递送出去，随时随地来宣传自己的网站。甚至可以在同学通讯录里面发出宣传和邀请，在同学聚会时发出自己的宣传名片。既可以让同学朋友分享自己的建站乐趣，又可以为网站增添人气，说不定还可以做成几单生意，何乐而不为呢？如图 20-11 所示就是名片推广。



图 20-11　名片推广

2. 媒体宣传

当然，媒体宣传这点需要很大的投资，但其效果也是可想而知。

传统媒体广告方式不应废止。但无论是报纸还是杂志广告，一定确保在其中展示你的网址。要将查看网站作为广告的辅助内容，提醒用户浏览网站将获取更多相关信息。别忽视在一些定位相对较窄的杂志或贸易期刊登广告，有时这些广告定位会更加准确、有效，而且比网络广告更便宜。还有其他传统方式可增加网站访问量，如直邮、分类广告、明信片等。电视广告恐怕更适合于那些销售大众化商品的网站。

3. 搞怪宣传

例如买几件 T 恤，在上面印上你的网站 Logo，送给身边的朋友和亲人。要搞得漂亮点，酷

点，他们就爱穿出去为你做宣传，自己也可以穿。

4. 印制传统广告

印制并发放广告也是网站可以采用的一种推广方式。这也是一种很典型的传统广告方式，可以大量印刷自己网站的宣传单，然后亲自或者雇人到各处去分发。看起来这种方式似乎并不太适合网站的宣传，因为它的涉及范围有限，针对性太差。

其实，可以走出这些思维定式，在传统广告宣传上走出一条非传统的道路来。可以把自己网站的相关广告信息印刷在精美的日历上、地图上和红包上，或者是精美的纪念品上。当然，更可以印在商品包装上，以吸引回头客。

5. 印塑料带

免费送给快餐店、饭店、农贸市场。免费的他们巴不得呢，不过这个投资还是大了点。塑料带上印上网站介绍，如可以这样写：网站名称：就爱打折。网址：www.xxxx.com，欢迎大家观看。关键字一定要出现，即使他们忘记了网址也会用百度去搜索的。

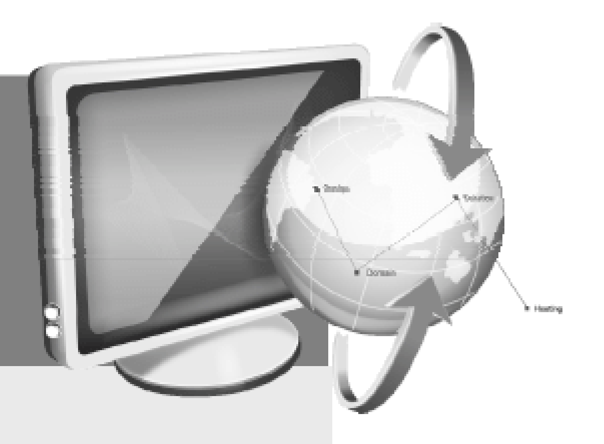
6. 和当地网吧合作

把浏览器默认首页设为你的网站，然后在你的网站上给他们网吧做广告。能不能说服网吧老板，还得看你的个人能力了。

7. 赞助活动

当然，别以为赞助就一定要给钱的，你可以先了解一下本地最近搞什么活动吗？免费大力度地为他们宣传一下，其实是借机炒作，人们会因为此事而关注你的网站。

第 21 章　设计企业宣传展示型网站



本章导读

企业网站是企业在互联网上进行网络营销和形象宣传的平台，相当于企业的网络名片，不但对企业的形象是一个良好的宣传，同时也可以辅助企业的销售。通过网络直接帮助企业实现产品的销售，企业可以利用网站进行宣传、产品资讯发布、招聘等，网站制作应注重浏览者的视觉体验、加强客户服务、完善网络业务、吸引潜在客户关注。

- 网站前期策划
- 网站的版面布局及色彩
- 设计网站首页
- 创建本地站点
- 二级模板页面的设计

实例展示



网站首页



网站介绍页面

21.1　网站前期策划

对建立一个成功的网站而言，最重要的是前期策划，而不是技术。一个成功的策划者应该考虑多方面的因素。

（1）网站建设要明确自己的网站侧重点在哪里。自身的优势和劣势也必须提前做一个评估。而如何通过网站建设能放大优势，补充劣势也是网站区别于其他网站的一个重要考察点。一个别具风格而又充分考虑到用户体验和客户需求的网站才是更多受众所需求的网站。

（2）网站建设少不了实地的市场调查。市场调查包括向客户和合作伙伴汲取更加有意义的资料，明白客户最需要的是什么？什么才是合作伙伴最需要的？这样网站最终呈现的才有可能是被喜欢并且接受的网站，也才能充分实现网站所追求的效益转化。

（3）收集整理质量相对比较高的内容，高质量的网站内容是吸引受众注意并且引起关注的重要因素。所以一定要尽可能多的收集和整理网站需要的内容和素材，而不是要等网站上线了才去慢慢地整理。内容为王是推广中的一个重要法宝，对于网站初期的基础框架的搭建，原创的文章也是非常必要的。

（4）明确自己的竞争优势。网上、网下竞争对手是谁（网上竞争对手可以通过搜索引擎查找），与他们相比，公司在商品、价格、服务、品牌、配送渠道等方面有什么优势？竞争对手的优势能否学习？如何根据自己的竞争优势来确定公司的营销战略？

（5）如何为客户提供信息？网站信息来源在哪里？信息是集中到网站编辑处更新、发布还是由各部门自行更新、发布？集中发布可能安全性好，便于管理，但信息更新速度可能较慢，有时还可能出现协调不力的问题。

21.2　企业网站的主要功能

一般企业网站主要有以下功能。

- 公司概况：包括公司背景、发展历史、主要业绩、经营理念、经营目标和组织结构等，让用户对公司的情况有一个概括的了解。
- 企业新闻动态：可以利用互联网的信息传播优势，构建一个企业新闻发布平台，通过建立一个新闻发布/管理系统，企业信息发布与管理将变得简单、迅速，及时向互联网发布本企业的新闻、公告等信息。通过公司动态可以让用户了解公司的发展动向，加深对公司的印象，从而达到展示企业实力和形象的目的。
- 产品展示：如果企业提供多种产品服务，利用产品展示系统对产品进行系统的管理，包括产品的添加与删除、产品类别的添加与删除、特价产品和最新产品、推荐产品的管理、产品的快速搜索等。可以方便高效地管理网上产品，为网上客户提供一个全面的产品展示平台。更重要的是，网站可以通过某种方式建立与客户的有效沟通，更好地与客户进行交流，收集反馈信息，从而改进产品质量和提供服务水平。
- 产品搜索：如果公司产品比较多，无法在简单的目录中全部列出，而且经常有产品升级换代。为了让用户能够方便地找到所需要的产品，除了设计详细的分级目录之外，增加关键字搜索功能不失为有效的措施。
- 网上招聘：这也是网络应用的一个重要方面，网上招聘系统可以根据企业自身特点，建立一个企业网络人才库。人才库对外可以进行在线网络即时招聘，对内可以方便管理人员对招聘信息和应聘人员的管理，同时人才库可以为企业储备人才，为日后需要时使用。



- 销售网络：目前用户直接在网站订货的并不多，但网上看货网下购买的现象比较普遍，尤其是价格比较贵重或销售渠道比较少的商品，用户通常喜欢通过网络获取足够信息后在本地的实体商场购买。因此，尽可能详尽地告诉用户在什么地方可以买到他所需要的产品。
- 售后服务：有关质量保证条款、售后服务措施以及各地售后服务的联系方式等都是用户比较关心的信息，而且是否可以在本地获得售后服务，往往是影响用户购买决策的重要因素，对于这些信息应该尽可能详细地提供。
- 技术支持：这一点对于生产或销售高科技产品的公司尤为重要，网站上除了产品说明书之外，企业还应该将用户关心的技术问题及其答案公布在网上，如一些常见故障处理、产品的驱动程序、软件工具的版本等信息资料，可以用在线提问或常见问题回答的方式体现。
- 联系信息：网站上应该提供足够详细的联系信息，除了公司的地址、电话、传真、邮政编码、E-mail 地址等基本信息之外，最好能详细地列出客户或者业务伙伴可能需要联系的具体部门的联系方式。对于有分支机构的企业，同时还应当有各地分支机构的联系方式，在为用户提供方便的同时，也起到了对各地业务的支持作用。
- 辅助信息：有时由于企业产品比较少，网页内容显得有些单调，可以通过增加一些辅助信息来弥补这种不足。辅助信息的内容比较广泛，可以是本公司、合作伙伴、经销商或用户的一些相关新闻、趣事或产品保养/维修常识等。

21.3　设计网站首页

对于所有网站来说重中之重的页面就是首页了，能够做好首页就相当于做好网站的一半了。本节讲述设计网站首页，如图 21-1 所示，具体操作步骤如下。

步骤01 启动 Photoshop CC，执行“文件”|“新建”命令，弹出“新建”对话框，将“宽”设置为 960，“高”设置为 950，如图 21-2 所示。



图 21-1　网站首页效果



图 21-2　“新建”对话框



步骤02 单击“确定”按钮，新建空白文档，如图 21-3 所示。

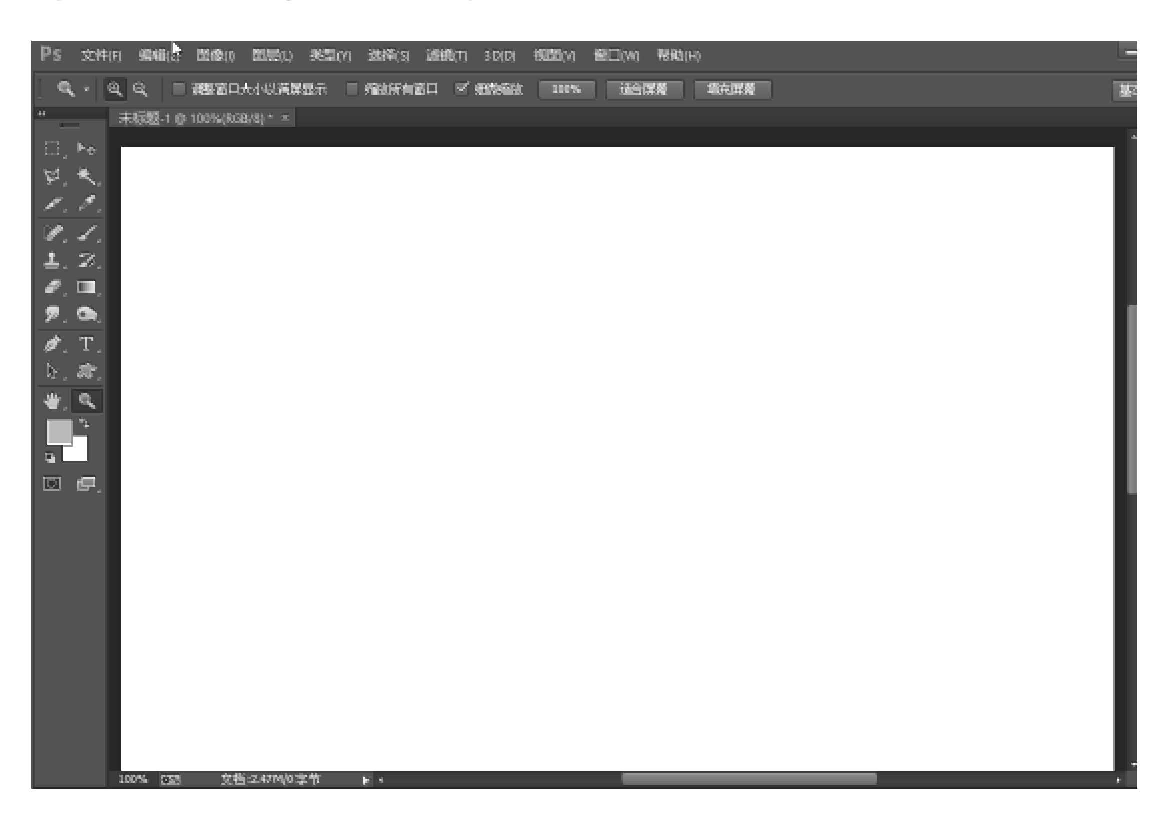


图 21-3　新建空白文档

步骤03 选择工具箱中的“矩形”工具，在选项栏中将填充颜色设置为 f3f2f2，在窗口中绘制矩形，如图 21-4 所示。

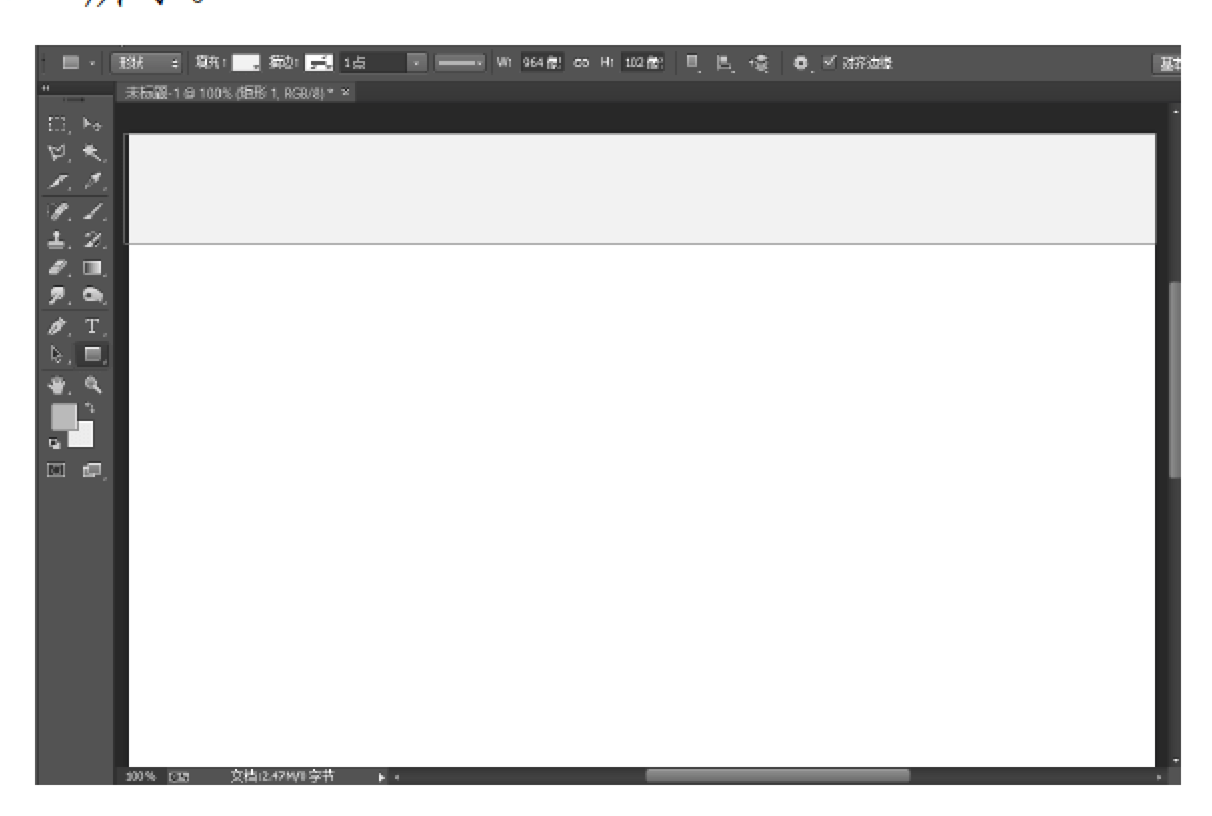


图 21-4　绘制矩形

步骤04 选择工具箱中的“自定义形状”工具，在选项栏中单击“形状”按钮，在弹出的列表中选择合适的形状，在窗口中按住鼠标左键绘制形状，如图 21-5 所示。

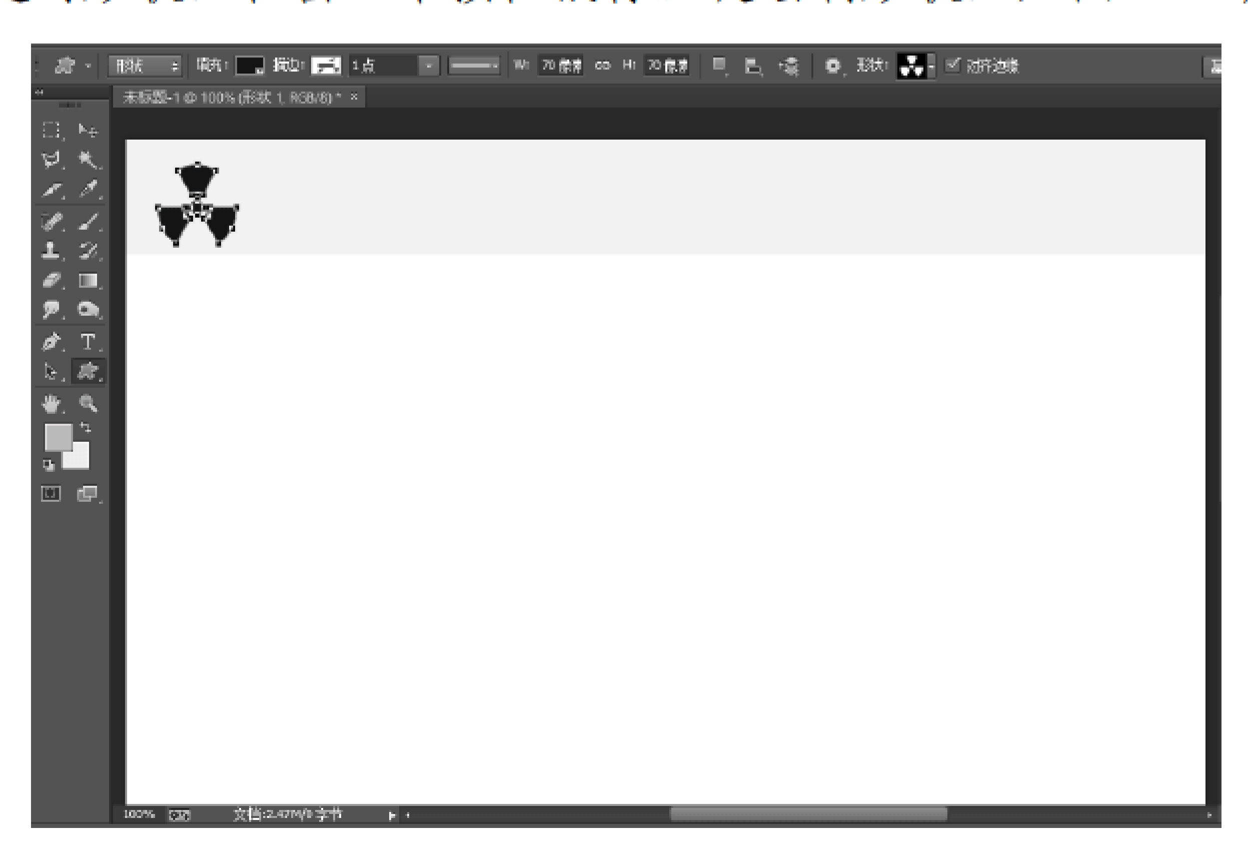


图 21-5　绘制形状



步骤05 执行“图层”|“图层样式”|“渐变叠加”命令，弹出“图层样式”对话框，设置渐变颜色从蓝色到天蓝色，如图 21-6 所示。

步骤06 勾选“投影”复选框，设置投影参数，如图 21-7 所示。



图 21-6　“图层样式”对话框



图 21-7　设置投影参数

步骤07 单击“确定”按钮，设置图层样式效果，如图 21-8 所示。

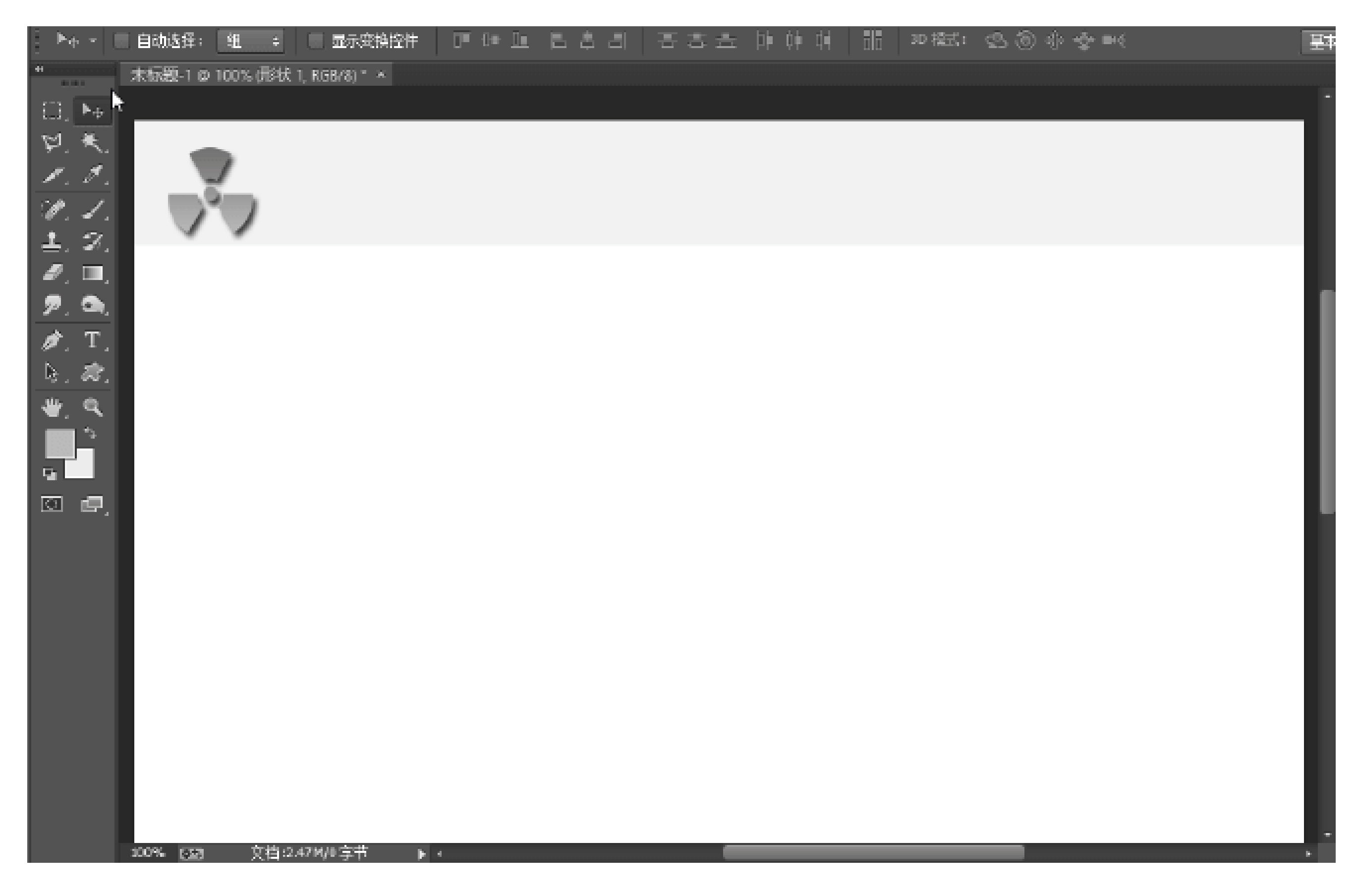


图 21-8　设置图层样式

步骤08 选择工具箱中的“横排文字”工具，矩形的右边输入相应的文本，并设置文本的大小和字体样式，如图 21-9 所示。

步骤09 选择工具箱中的“圆角矩形”工具，在选项栏中将描边颜色设置为浅灰色，大小设置为 1，在窗口中绘制圆角矩形，如图 21-10 所示。

步骤10 单击选项栏中的“填充”工具，在弹出的列表框中单击“渐变”按钮，设置渐变颜色，如图 21-11 所示。



图 21-9　输入文字



图 21-10　绘制圆角矩形



图 21-11　设置渐变颜色

步骤11 设置填充渐变颜色的效果如图 21-12 所示。



图 21-12　填充渐变颜色

步骤12 选择工具箱中的“直线”工具，在圆角矩形上面绘制 7 个灰色的直线，如图 21-13 所示。





图 21-13　绘制直线

步骤13 选择工具箱中的“横排文字”工具，在选项栏中设置字体样式和字体颜色，在圆角按钮上面输入导航文字，如图 21-14 所示。

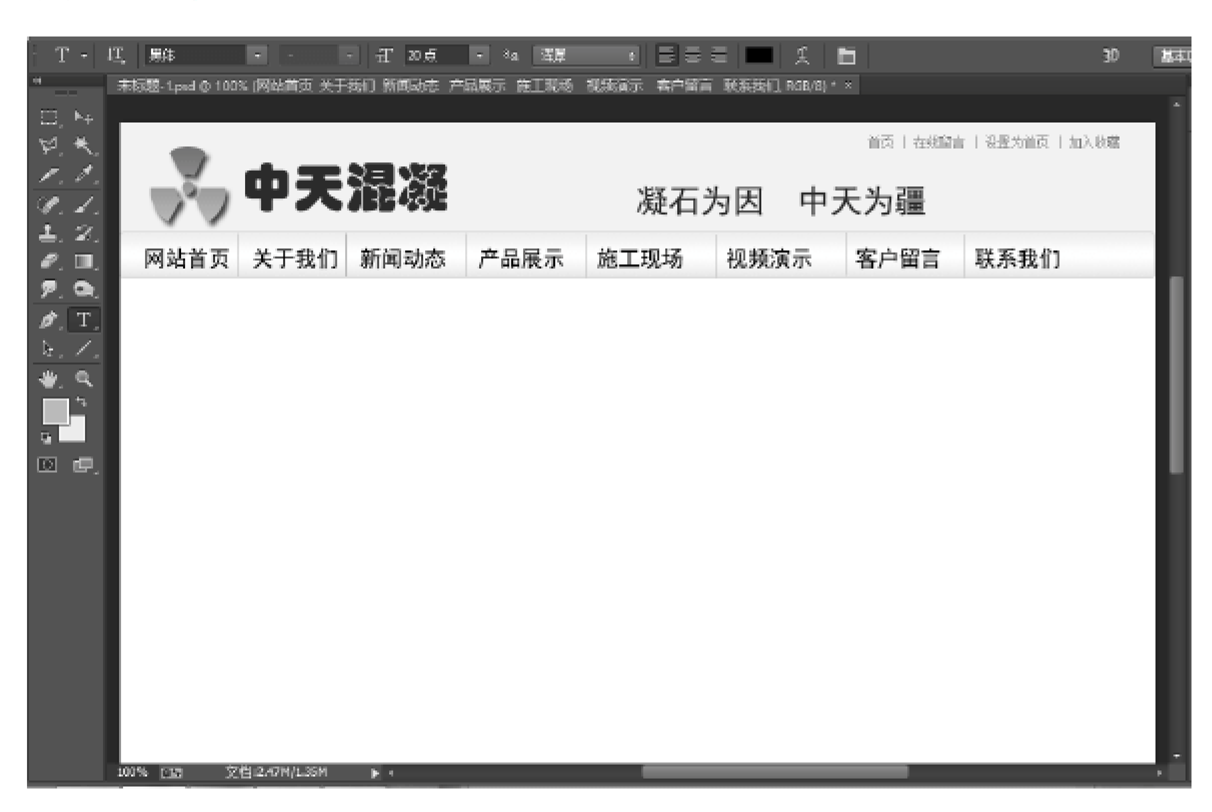


图 21-14　输入导航文字

步骤14 执行“文件”|“置入”命令，弹出“置入”对话框，选择要导入的图像文件 index.jpg，如图 21-15 所示。

步骤15 单击“置入”按钮，置入图像文件，如图 21-16 所示。



图 21-15　“置入”对话框



图 21-16　置入图像文件

步骤16 选择工具箱中的“圆角矩形”工具，在选项栏中将填充颜色设置为黑色，在窗口中绘制圆角矩形，如图 21-17 所示。



图 21-17　绘制圆角矩形

步骤17 选择工具箱中的“横排文字”工具，在圆角按钮上输入“新闻动态”，在右下角输入 more，如图 21-18 所示。



图 21-18　输入文字

步骤18 选择工具箱中的“圆角矩形”工具，在选项栏中设置填充颜色和笔触颜色，在窗口中绘制圆角矩形，如图 21-19 所示。

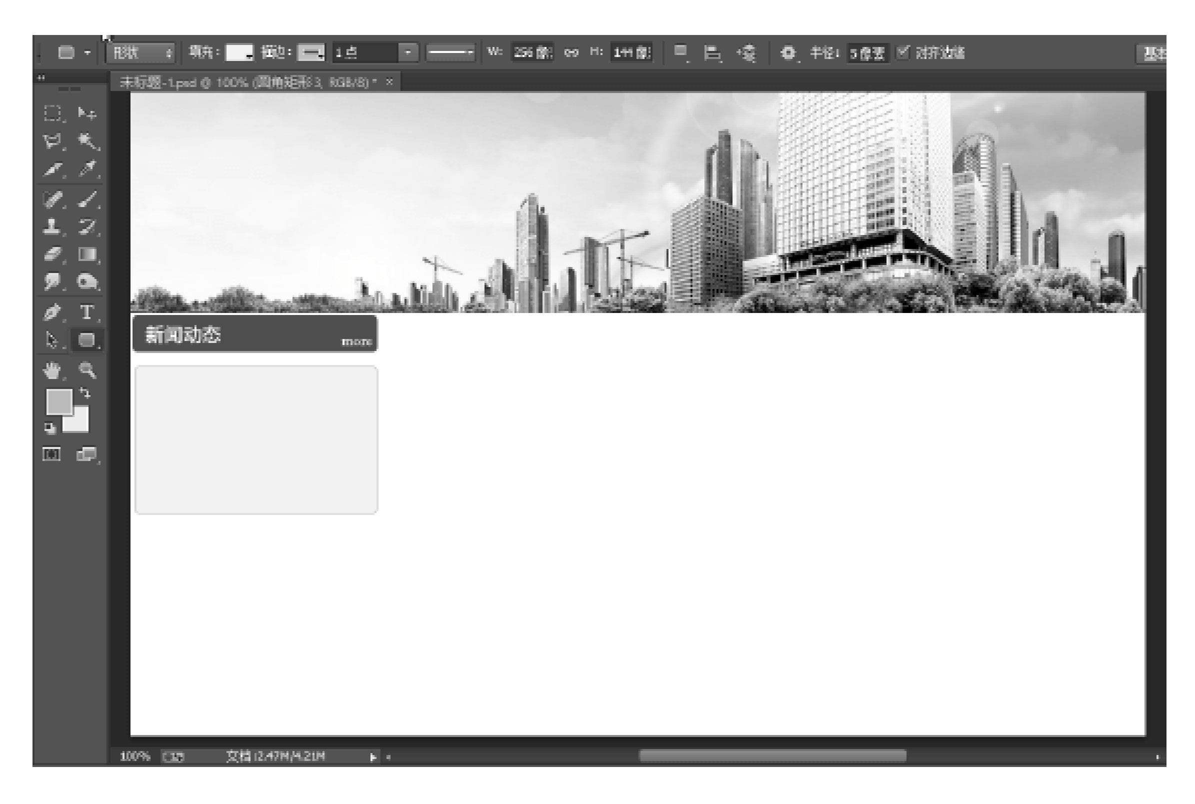


图 21-19　绘制圆角矩形



步骤19 选择工具箱中的“直线”工具，在窗口中绘制 4 条直线，如图 21-20 所示。

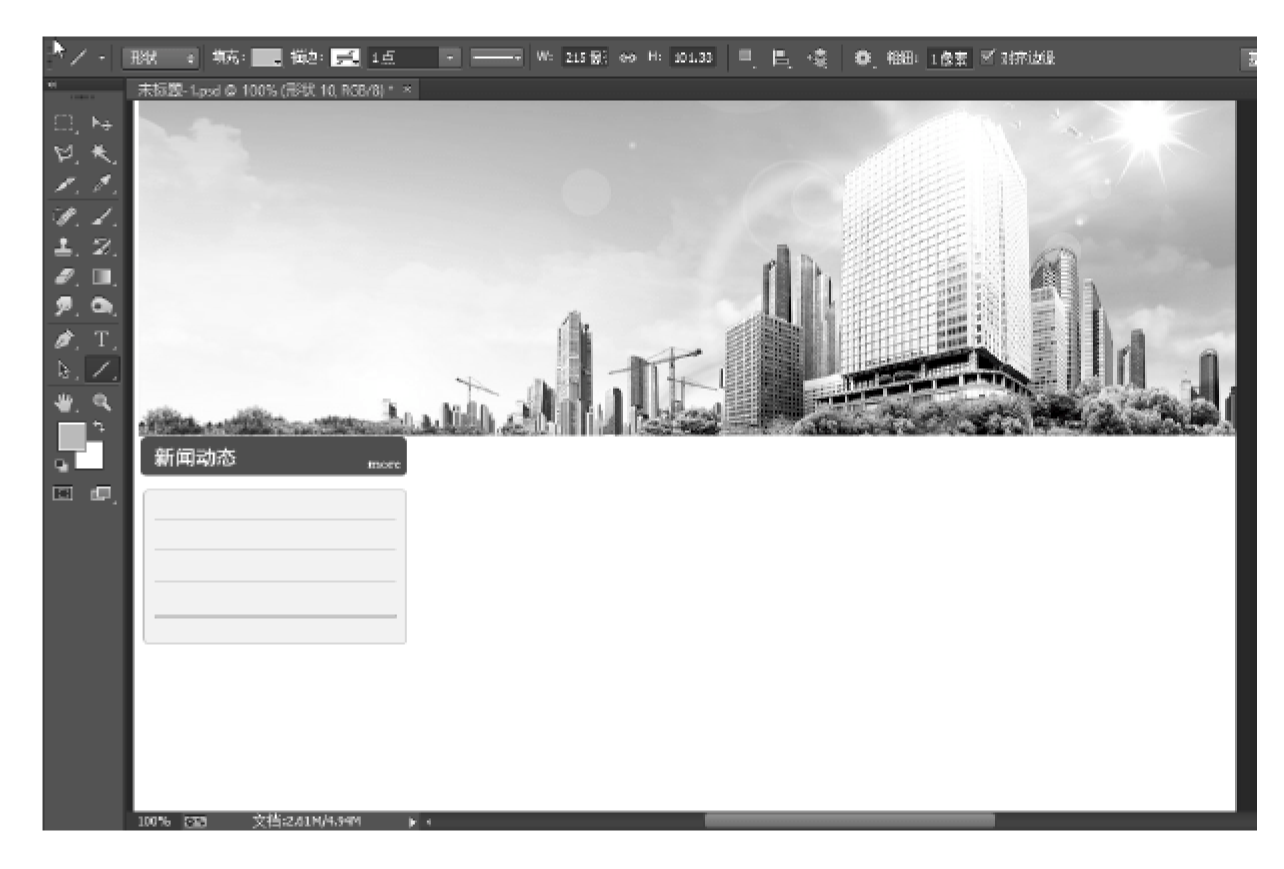


图 21-20　绘制直线

步骤20 选择工具箱中的“横排文字”工具，在窗口中输入新闻动态文字，如图 21-21 所示。

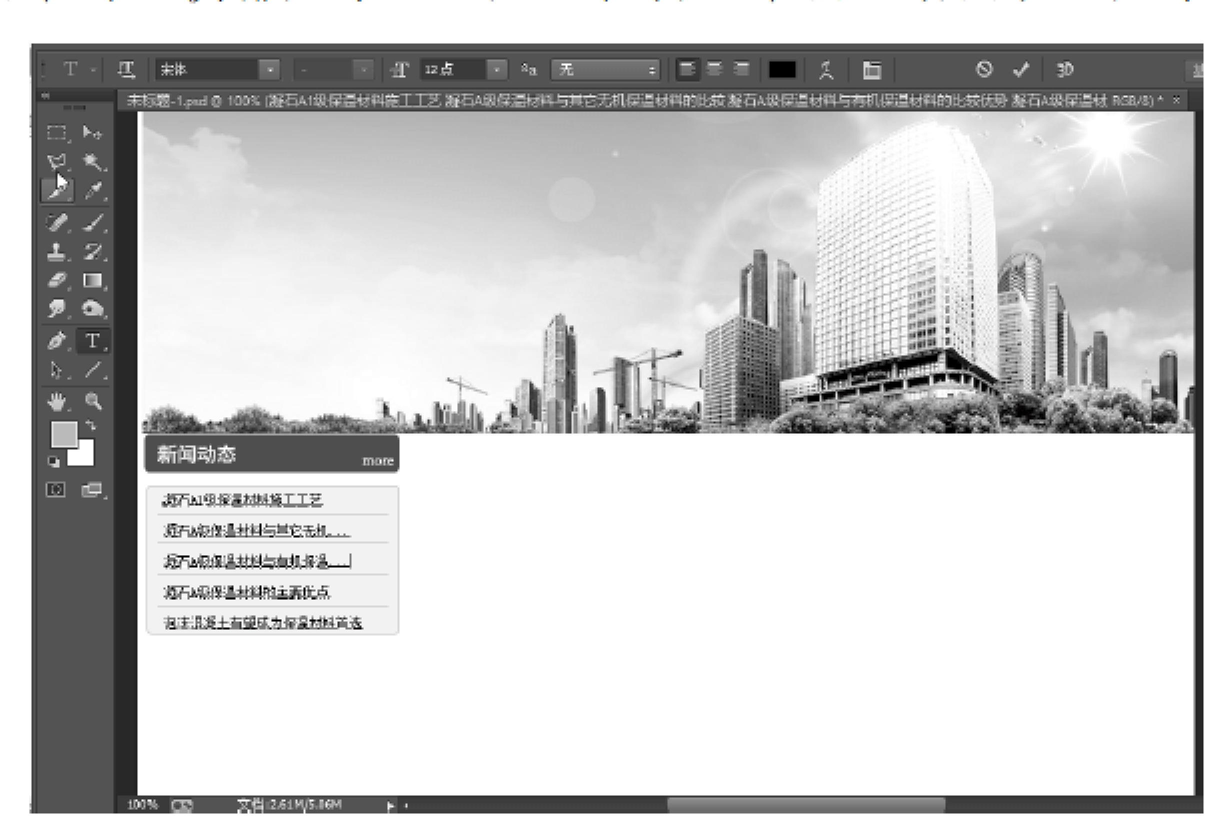


图 21-21　输入文字

步骤21 选择工具箱中的“圆角矩形”工具，在窗口中绘制圆角矩形，在圆角矩形上面输入文字“公司新闻”和 more，如图 21-22 所示。



图 21-22　输入文字

步骤22 执行“文件”|“置入”命令，弹出“置入”对话框，选择要置入的图像文件，单击“置入”按钮，置入图像文件，如图 21-23 所示。

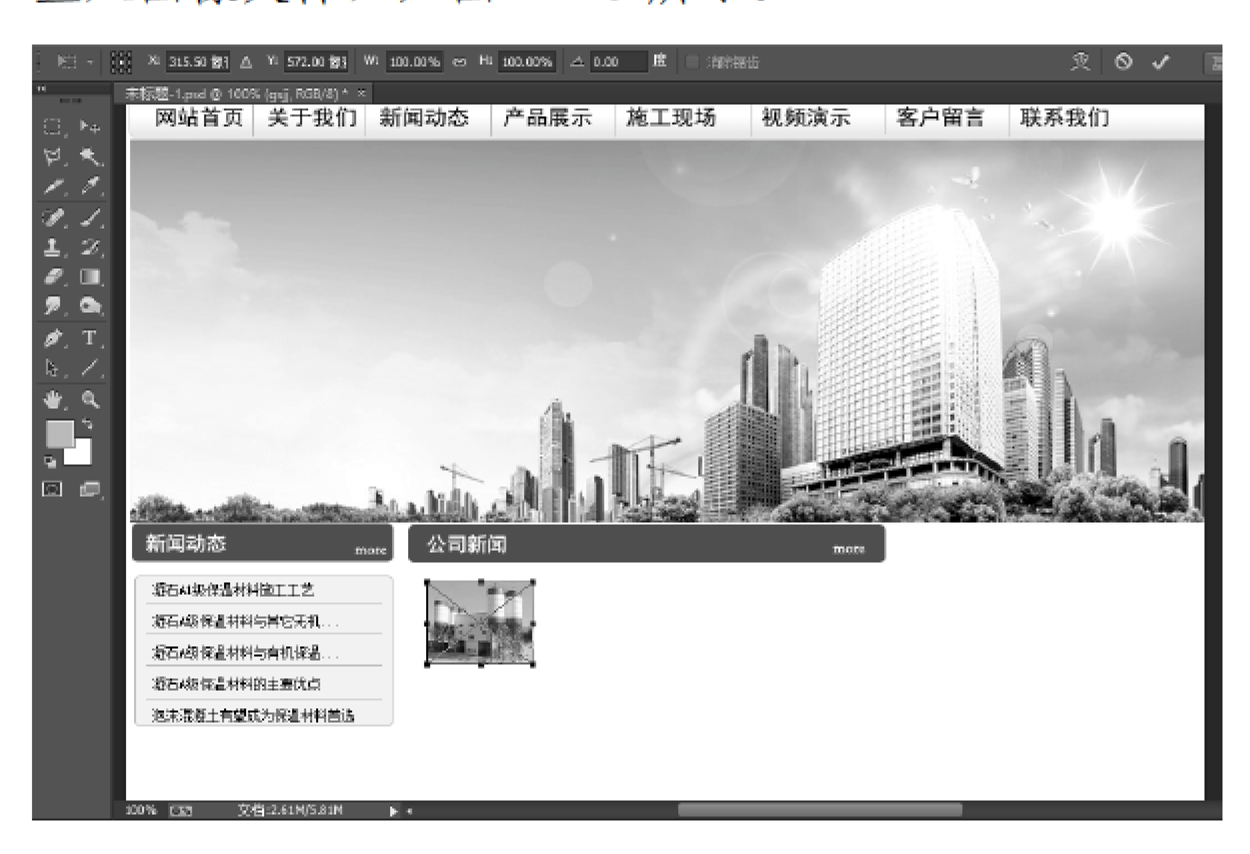


图 21-23　置入图像文件

步骤23 选择工具箱中的“横排文字”工具，在窗口中输入公司新闻文本，如图 21-24 所示。



图 21-24　输入文字

步骤24 执行“文件”|“置入”命令，置入 3 幅图像文件，如图 21-25 所示。



图 21-25　置入图像文件



步骤25 选择工具箱中的“圆角矩形”工具，在窗口中绘制一个大的浅灰色圆角矩形，再绘制一个小的深灰色的圆角矩形，如图 21-26 所示。



图 21-26　绘制圆角矩形

步骤26 选择工具箱中的“圆角矩形”工具，在深灰色的圆角矩形上面输入“产品展示 PRODUCT”，如图 21-27 所示。



图 21-27　输入文字

步骤27 选择工具箱中的“自定义形状”工具，在选项栏中单击形状按钮，在弹出的列表框中选择形状“箭头 2”，在窗口中绘制 2 个箭头形状，如图 21-28 所示。



图 21-28　绘制形状

步骤28 执行“文件”|“置入”命令，置入几幅产品图像，如图 21-29 所示。



图 21-29　置入产品图像

步骤29 选择工具箱中的“矩形”工具，在窗口中绘制灰色矩形，如图 21-30 所示。



图 21-30　绘制矩形

步骤30 选择工具箱中的“横排文字”工具，在矩形上面输入相应的文字，如图 21-31 所示。



图 21-31　输入文字



21.4　创建本地站点

Dreamweaver 是最佳的站点创建和管理工具，使用它不仅可以创建单独的文档，还可以创建完整的站点。创建本地站点的具体操作步骤如下。

步骤01 启动 Dreamweaver CC，执行“站点”|“新建站点”命令，如图 21-32 所示。

步骤02 弹出“站点设置对象”对话框，在对话框中单击“本地站点文件夹”后面的“浏览文件夹”按钮，如图 21-33 所示。



图 21-32　“新建站点”命令

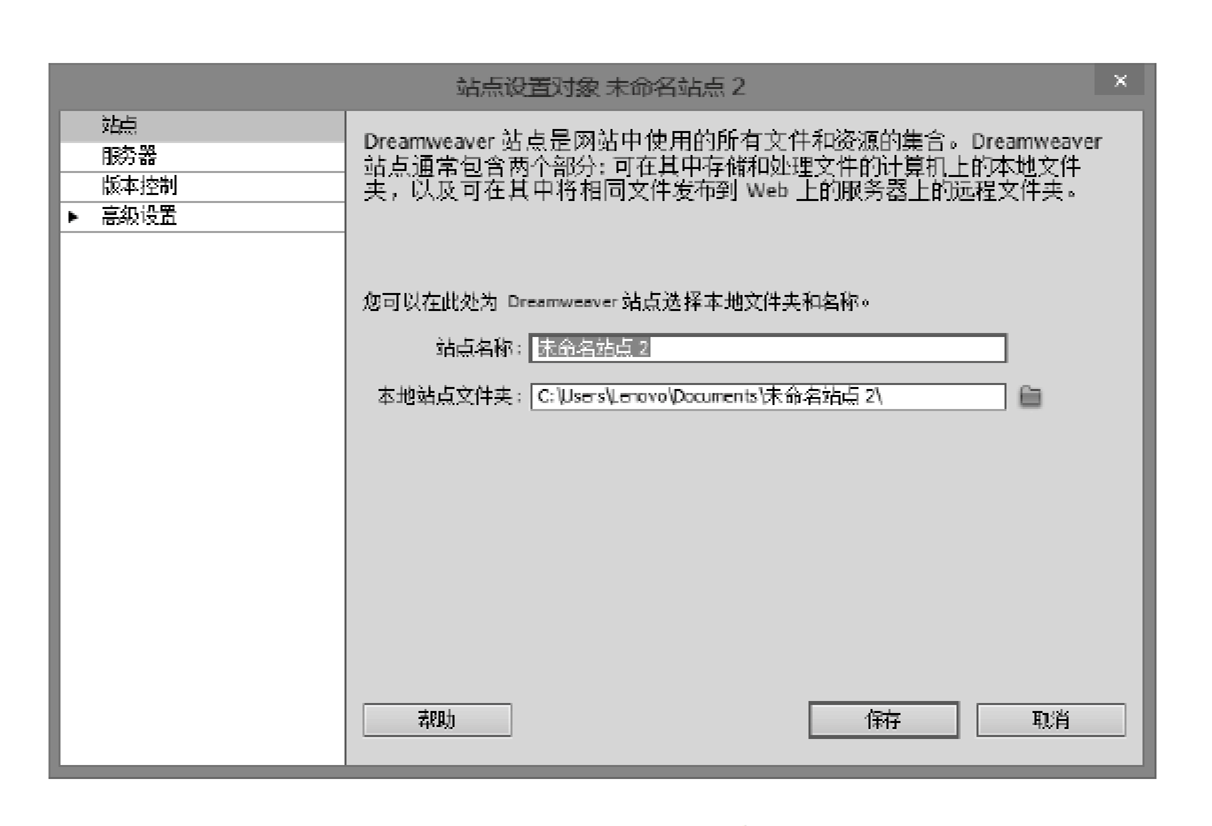


图 21-33　“站点设置对象”对话框

步骤03 弹出“选择跟文件夹”对话框，选择要创建站点的文件夹位置，如图 21-34 所示。

步骤04 单击“选择文件夹”按钮，在“本地站点文件夹”中添加本地文件夹位置，将“站点名称”设置为 22，如图 21-35 所示。

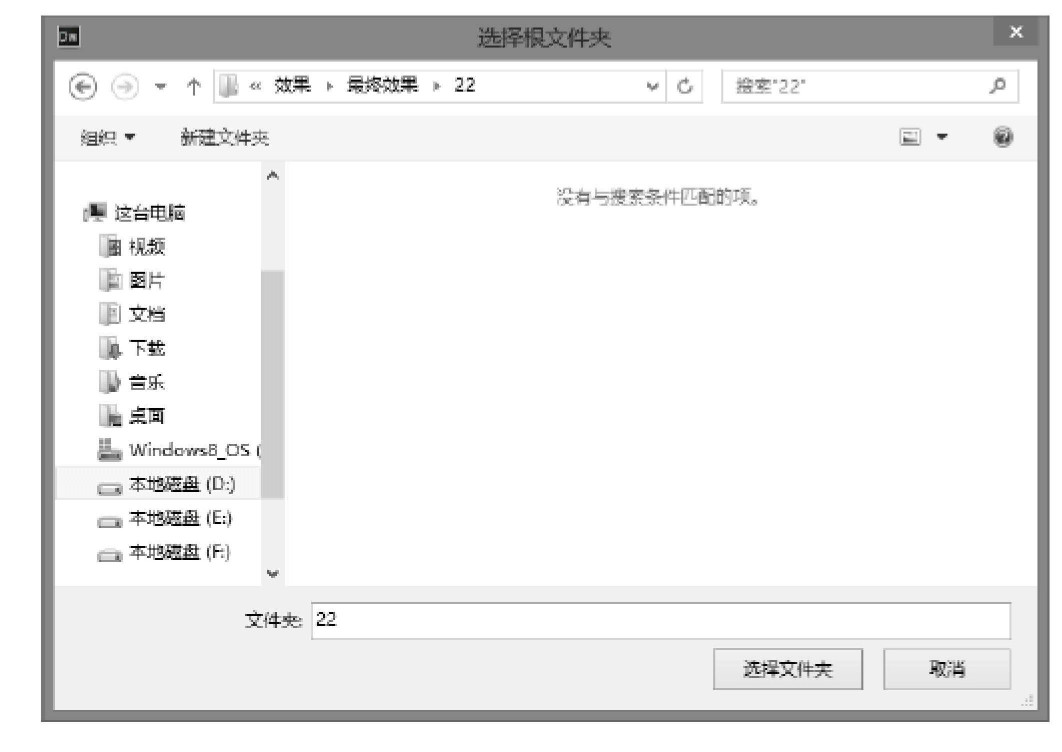


图 21-34　“选择跟文件夹”对话框

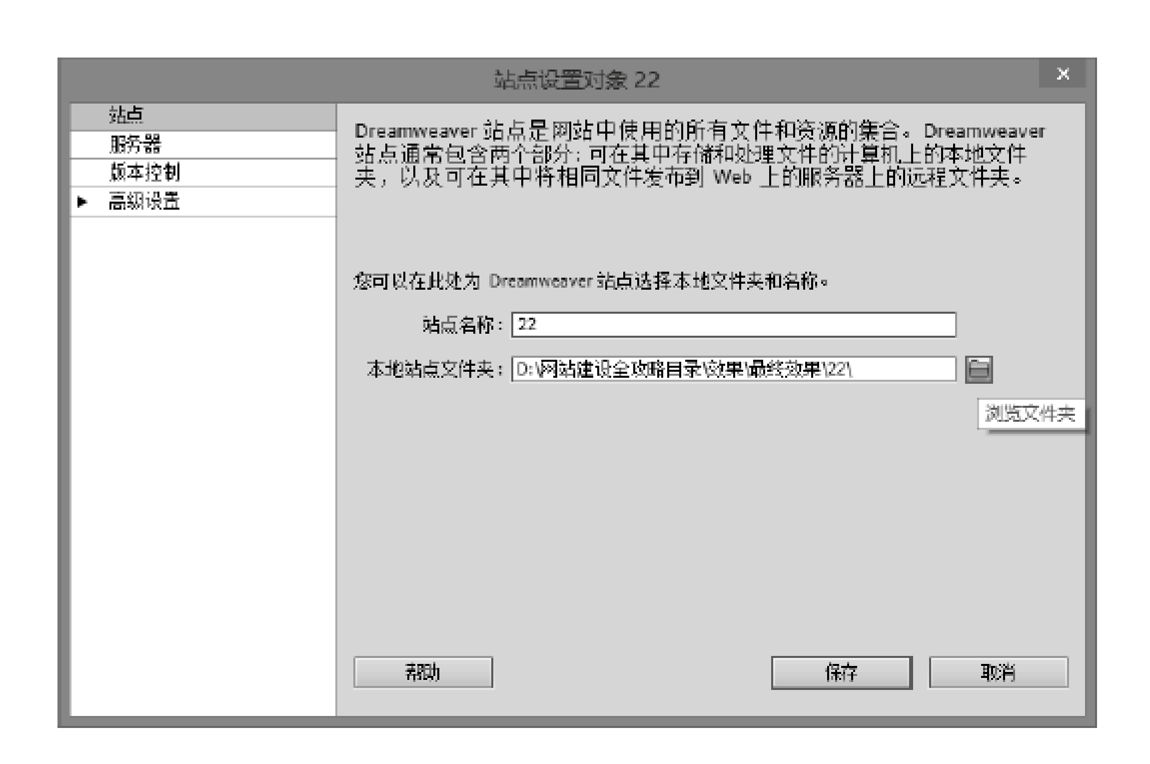


图 21-35　选择站点

步骤05 单击“保存”按钮，新建站点 22，如图 21-36 所示。



图 21-36　新建站点

21.5　二级模板页面的设计

在 Dreamweaver 中，模板是一种特殊的文档，模板一般保存在本地站点根文件夹中一个特殊的 Templates 文件夹内。

21.5.1　创建库文件

库是一种经常重复使用或更新的页面元素，这些元素称为库项目，可以在库中储存各种各样的页面元素。每当更改某个库项目的内容时，可以相应的更新所有使用该项目的页面。具体操作步骤如下。

步骤01 执行“文件”|“新建”命令，弹出“新建文件”对话框，如图 21-37 所示。

步骤02 单击“确定”按钮，新建空白文档。执行“插入”|“表格”命令，弹出“表格”对话框，将“行数”设置为 3，“列”设置为 1，“表格宽度”设置为 960，如图 21-38 所示。

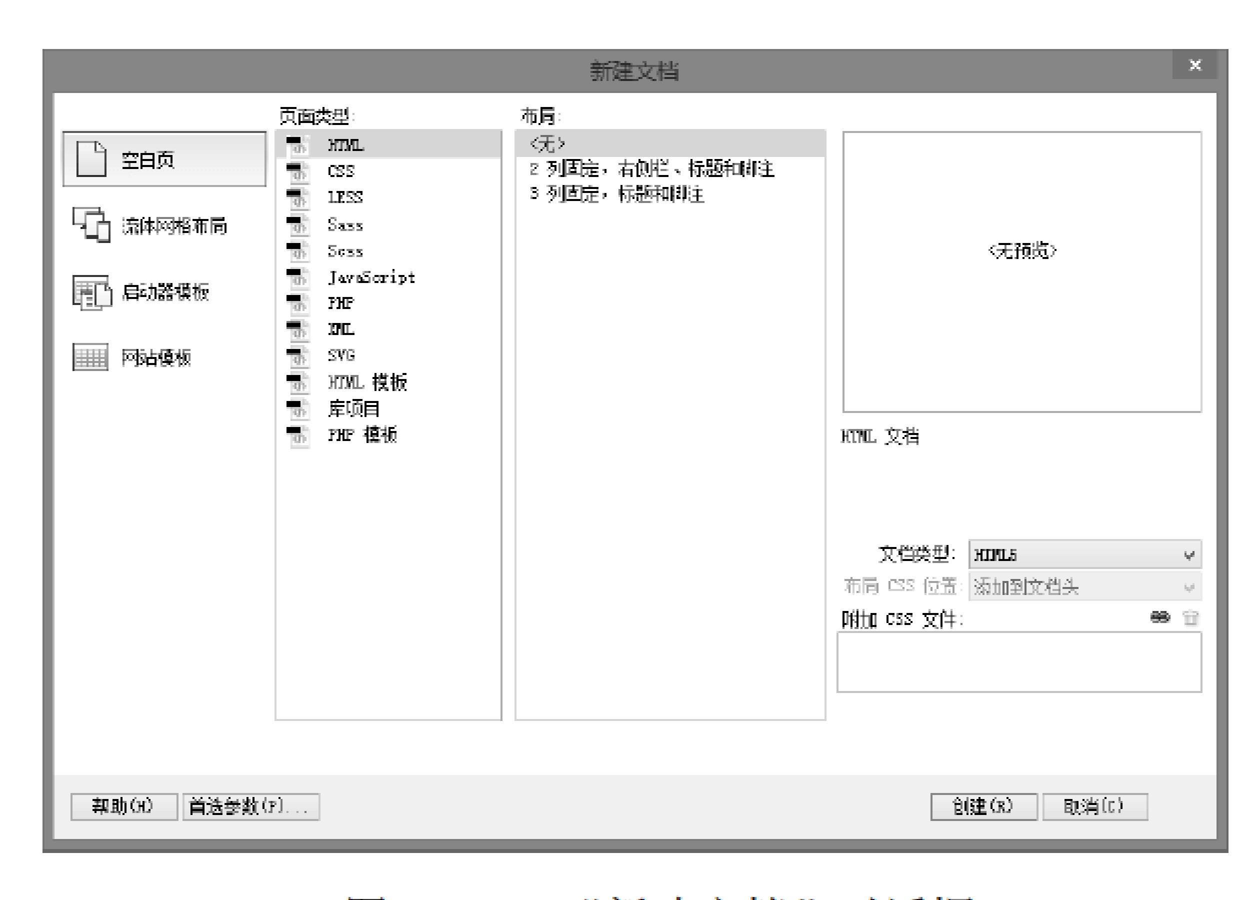


图 21-37　“新建文档”对话框



图 21-38　“表格”对话框



步骤03 单击“确定”按钮，插入 3 行 1 列的表格，在“属性”面板中将 Align 设置为“居中对齐”，如图 21-39 所示。

步骤04 将光标置于第 1 行单元格中，执行“插入”|“图像”|“图像”命令，弹出“选择图像源文件”对话框，选择要插入的图像文件，如图 21-40 所示。

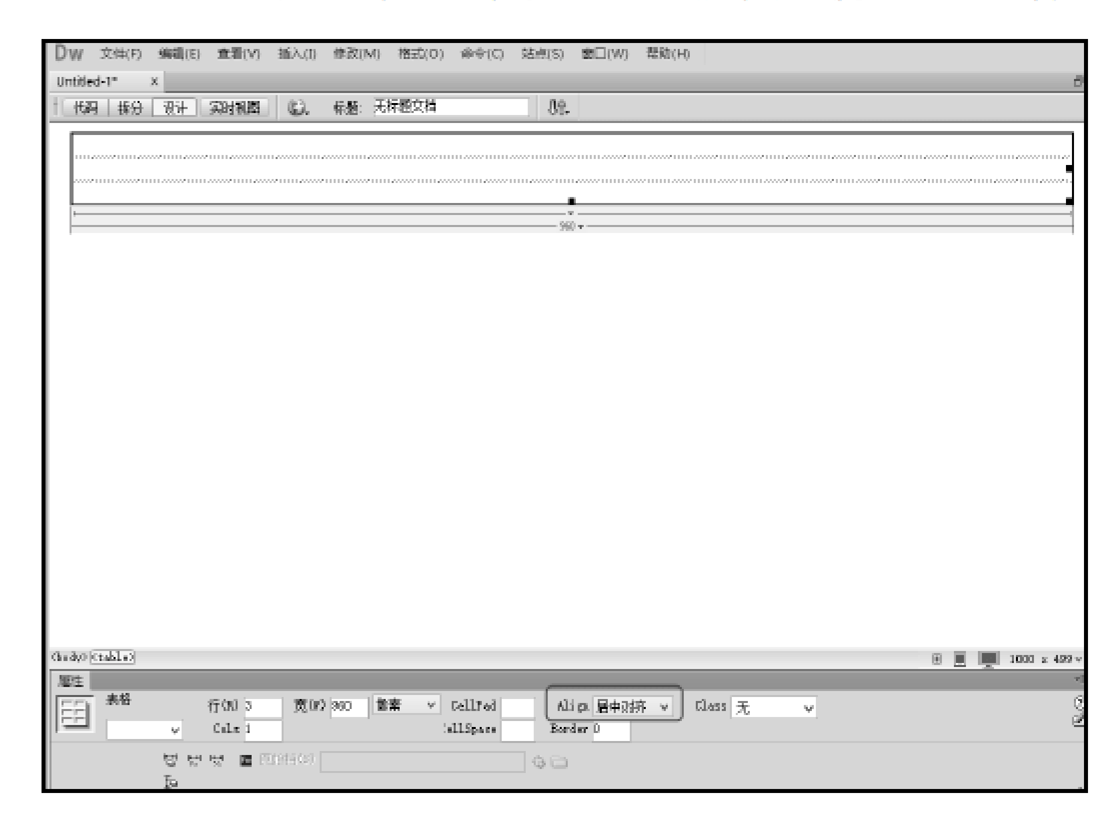


图 21-39　插入表格



图 21-40　“选择图像源文件”对话框

步骤05 单击“确定”按钮，插入图像文件，如图 21-41 所示。



图 21-41　插入图像文件

步骤06 重复步骤 3~5，在第 2、3 行单元格中插入相应的图像文件，如图 21-42 所示。



图 21-42　插入图像文件

步骤07 在执行“文件”|“另存为”命令，弹出“另存为”对话框，将“名称”设置为 top，“保存类型”设置为 lbi，如图 21-43 所示。

步骤08 单击“保存”按钮，即可将文件保存为库文件，如图 21-44 所示。

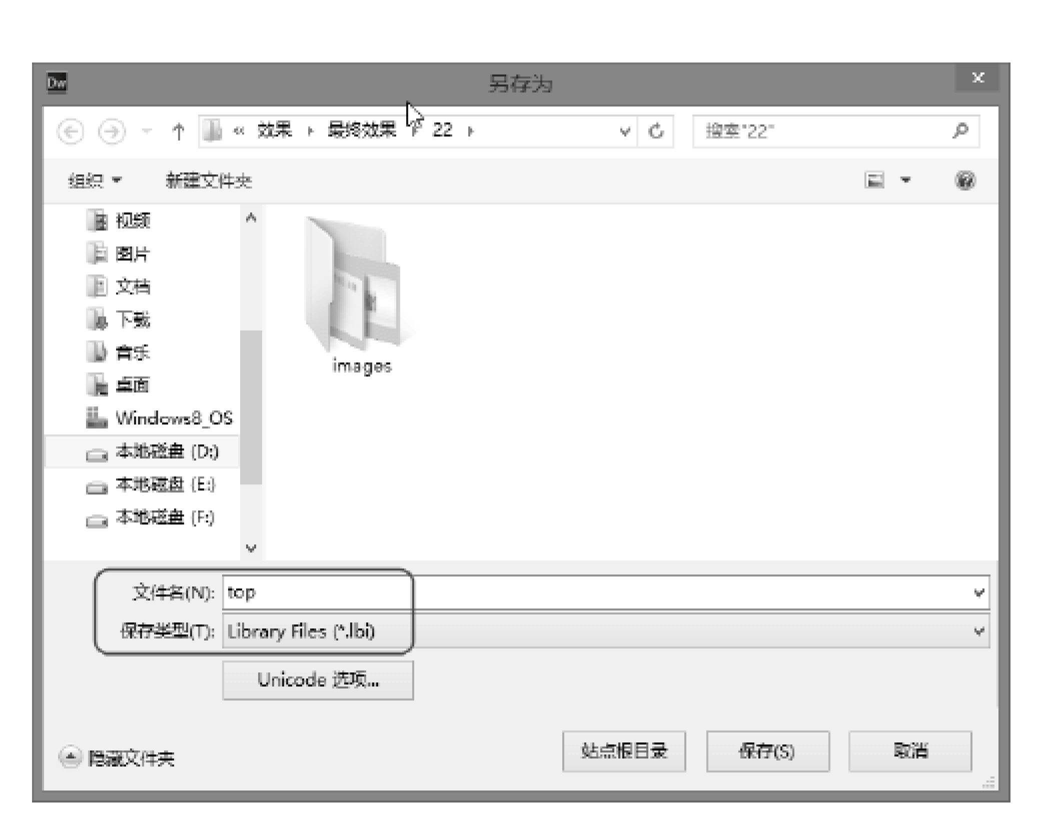



图 21-43　“另存为”对话框



图 21-44　保存为库文件

21.5.2　创建模板

本节讲述模板的创建，具体操作步骤如下。

步骤01 执行“文件”|“新建”命令，弹出“新建文档”对话框，选择“空白页”|“HTML 模板”|“无”选项，如图 21-45 所示。

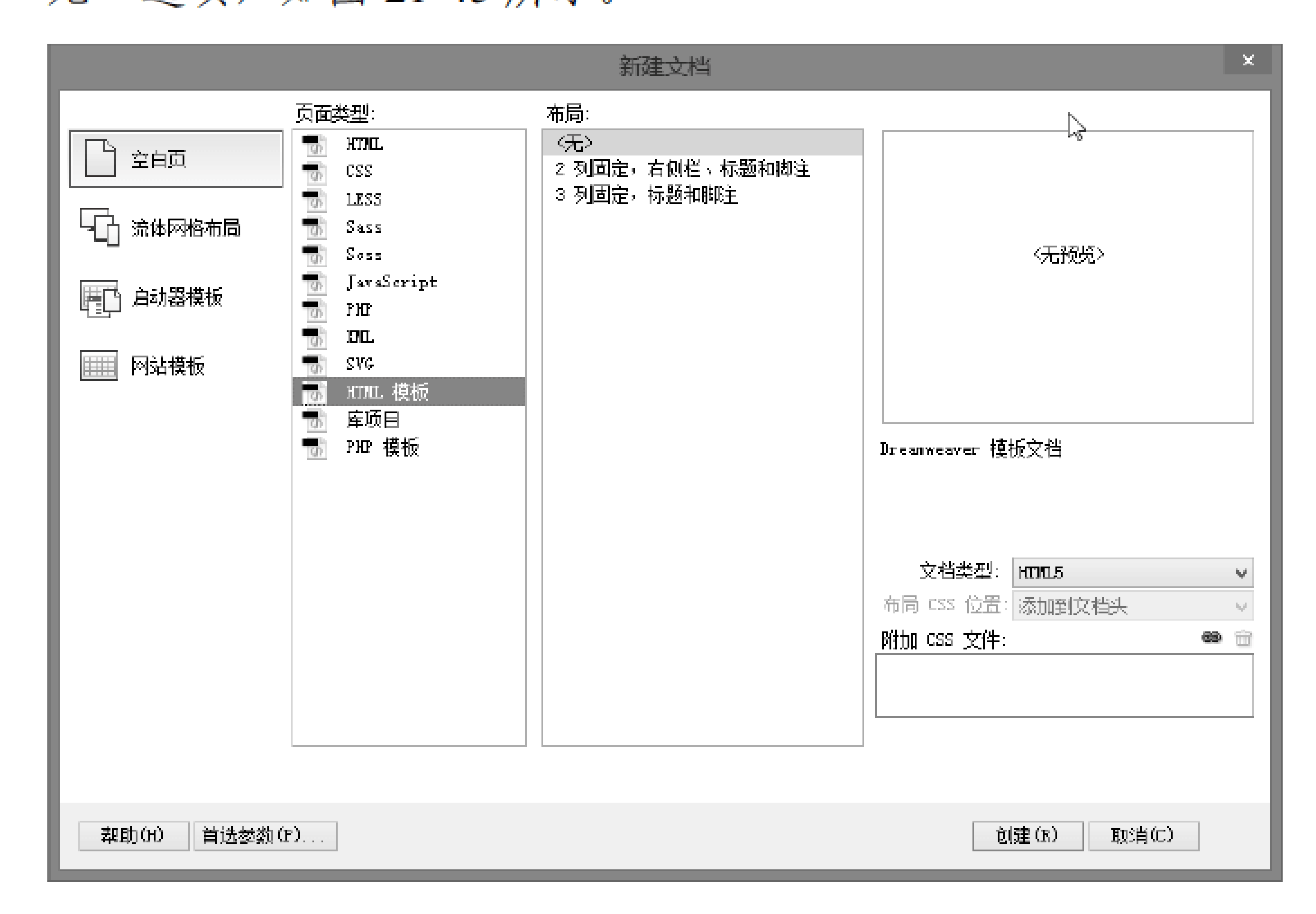


图 21-45　“新建文档”对话框

步骤02 单击“创建”按钮，新建空白文档，如图 21-46 所示。



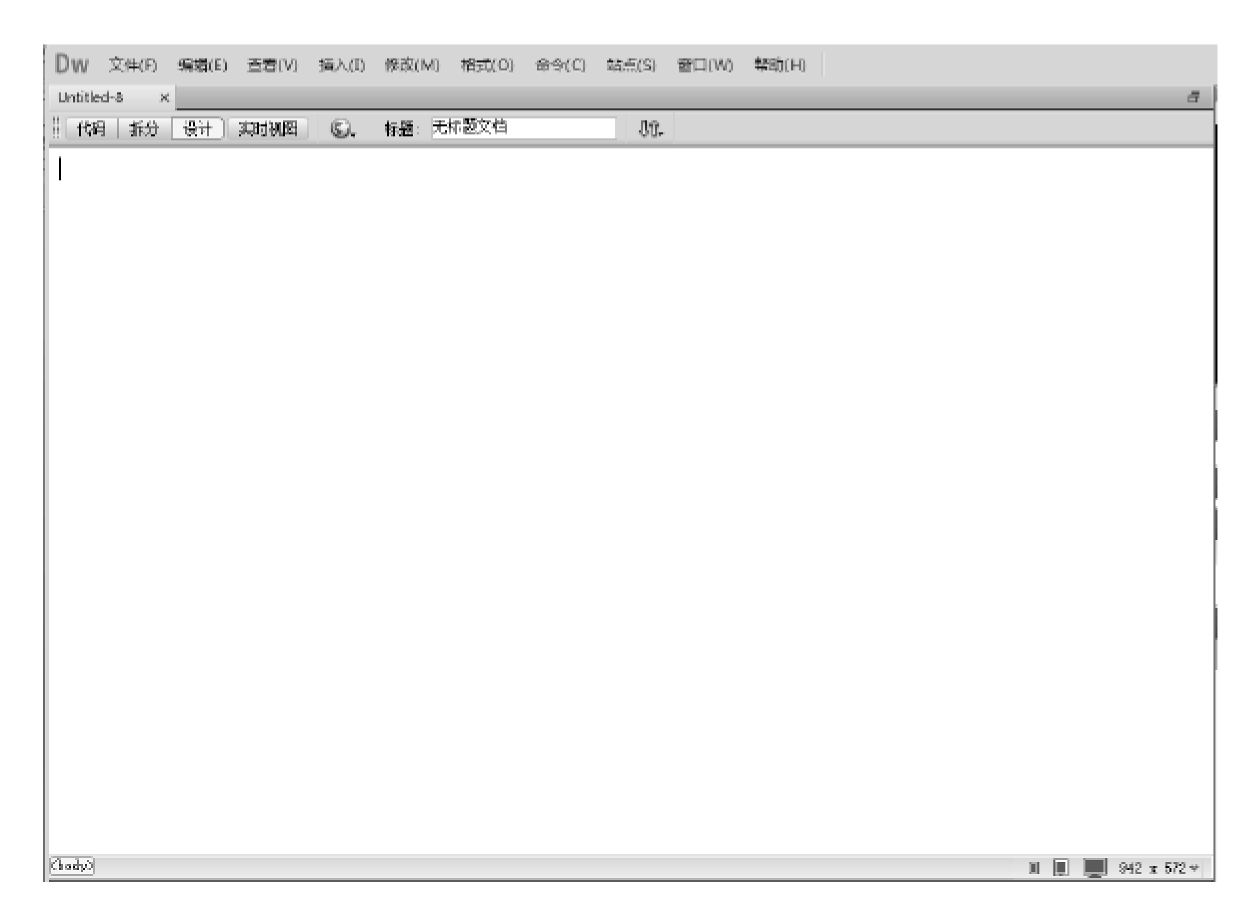


图 21-46　新建空白文档

步骤03 执行“文件”|“另存为”命令，弹出 Dreamweaver 提示框，如图 21-47 所示。

步骤04 单击“确定”按钮，弹出“另存模板”对话框，将“另存为”名称设置为 moban，如图 21-48 所示。



图 21-47　Dreamweaver 提示框



图 21-48　“另存模板”对话框

步骤05 单击“保存”按钮，保存文档，如图 21-49 所示。

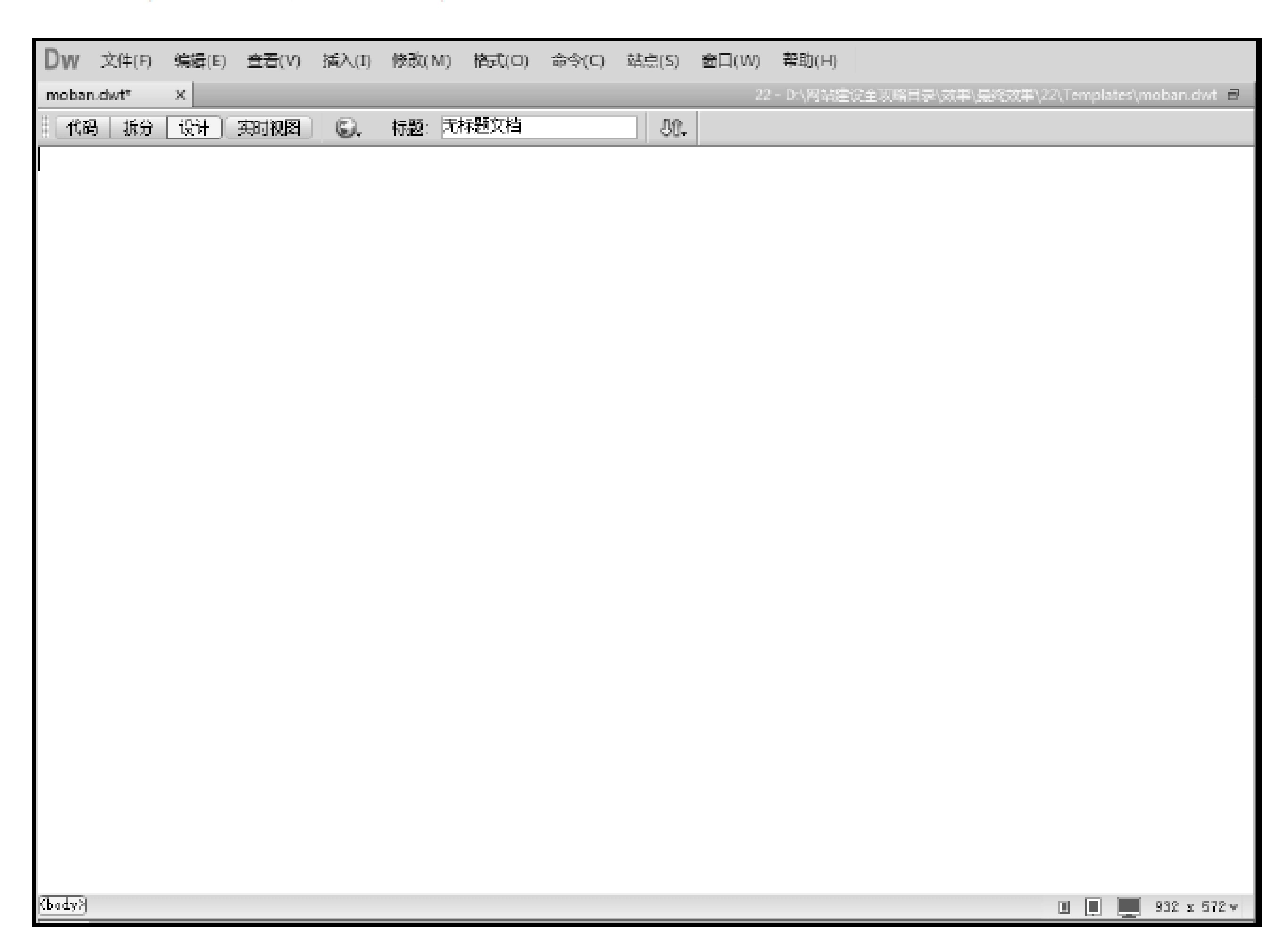


图 21-49　保存文档

步骤06 执行“插入”|“表格”命令，插入 1 行 1 列的表格，在“属性”面板中将对其设置为“居中对齐”，如图 21-50 所示。

步骤07 执行“窗口”|“资源”命令，打开“资源”面板，单击左下角的库按钮，即可看见上节创建的库文件，如图 21-51 所示。

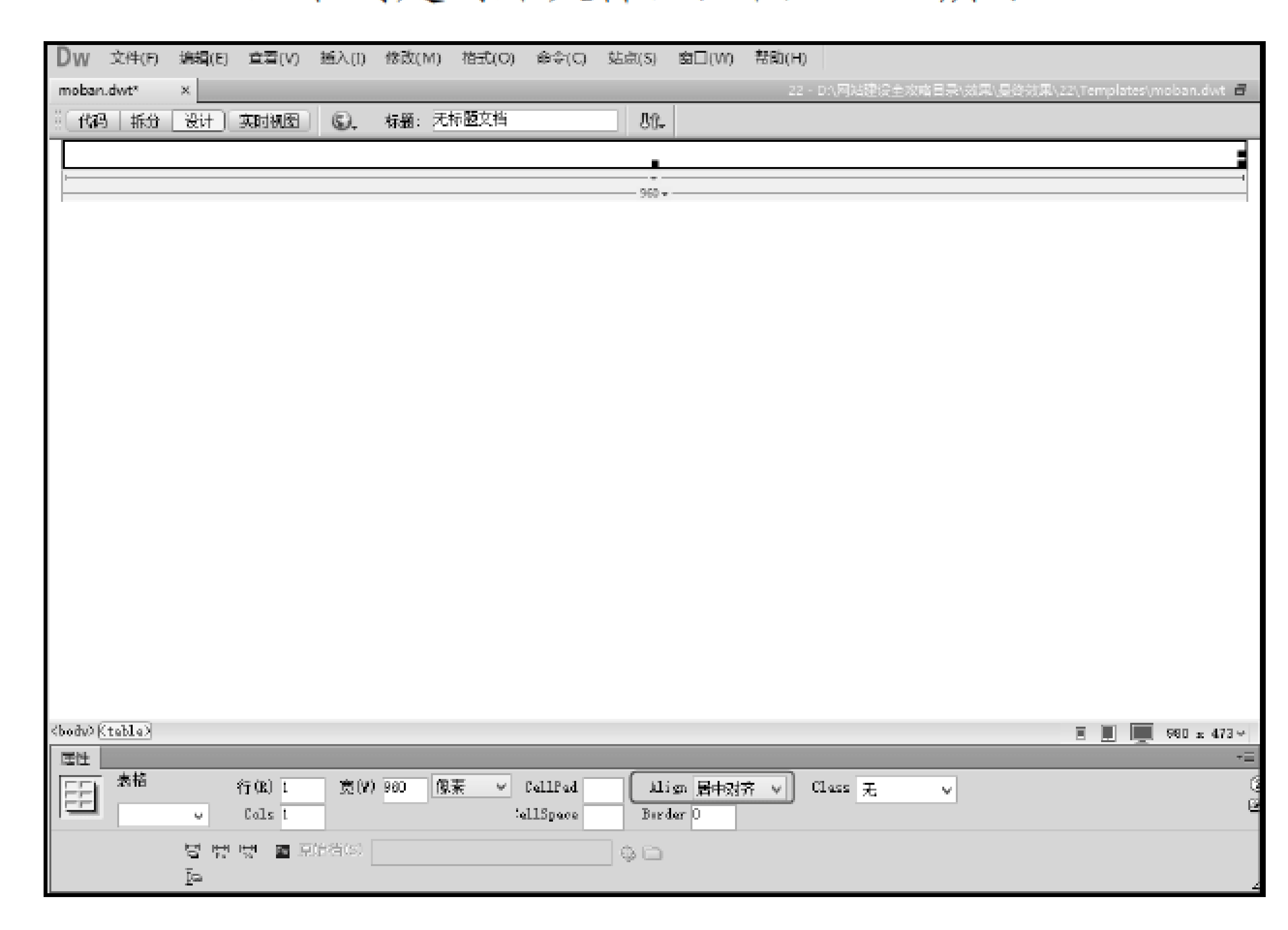


图 21-50 插入表格

资源
库
名称 大小 完整路径
top 1KB /top.lbi
插入

图 21-51 “资源”面板

步骤08 将光标移置表格中，单击底部的“插入”按钮，即可将库文件插入到表格中，如图 21-52 所示。



图 21-52 插入库文件

步骤09 将光标置于库文件的右边，执行“插入”|“表格”命令，插入 1 行 2 列的表格，在“属性”面板中将对其设置为居中对齐，如图 21-53 所示。





图 21-53　插入表格

步骤10 将光标置于插入表格的第 1 列单元格中，执行“插入”|“表格”命令，插入 8 行 1 列的表格，如图 21-54 所示。

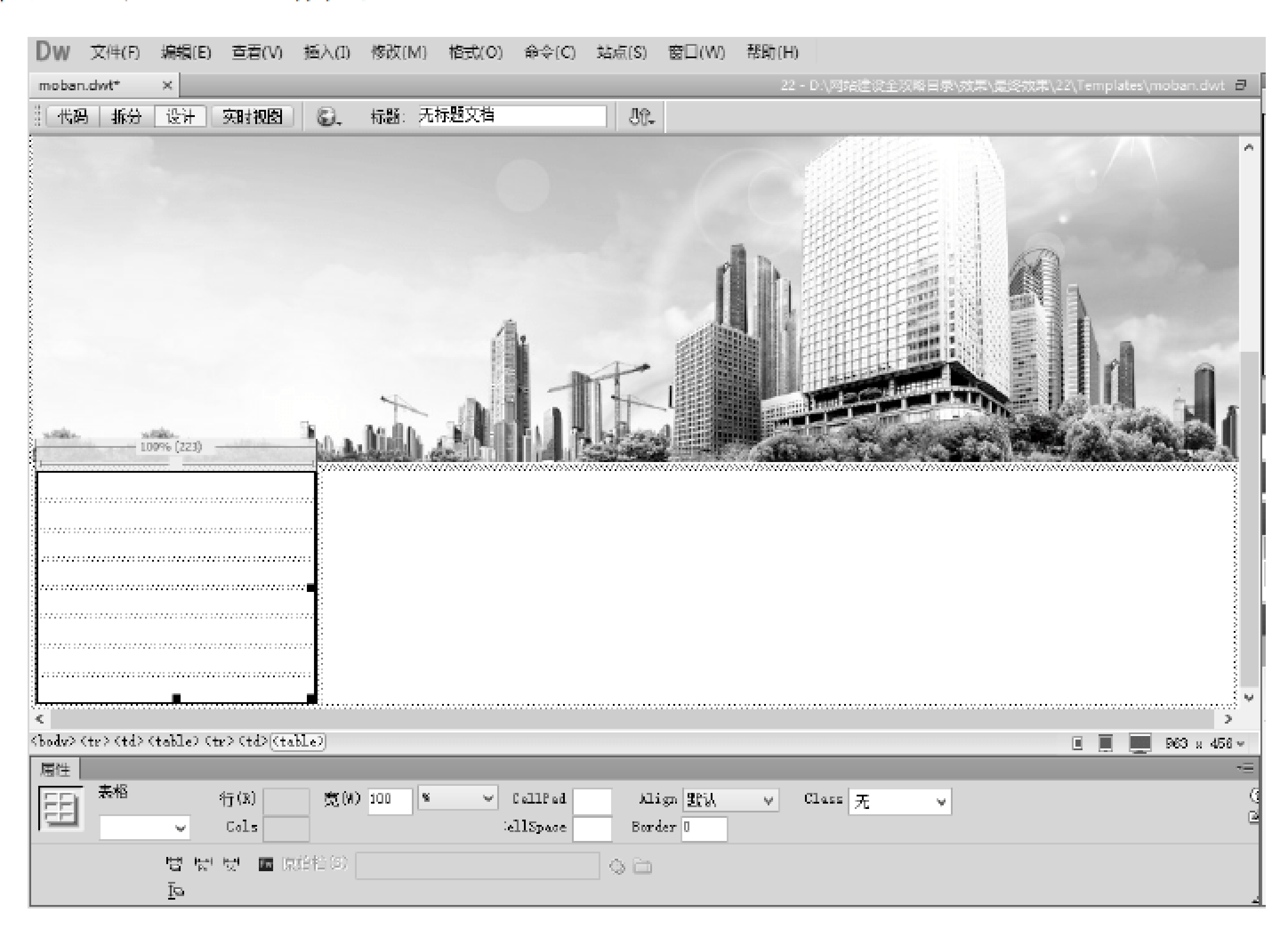


图 21-54　插入表格

步骤11 将光标置于第 1 行单元格中，打开“拆分”视图，在 td 表格中输入代码：height="50" background=file:///D|/网站建设全攻略目录/效果/最终效果/22/images/index_21.jpg，设置表格的背景图像，将高度设置为 50，如图 21-55 所示。



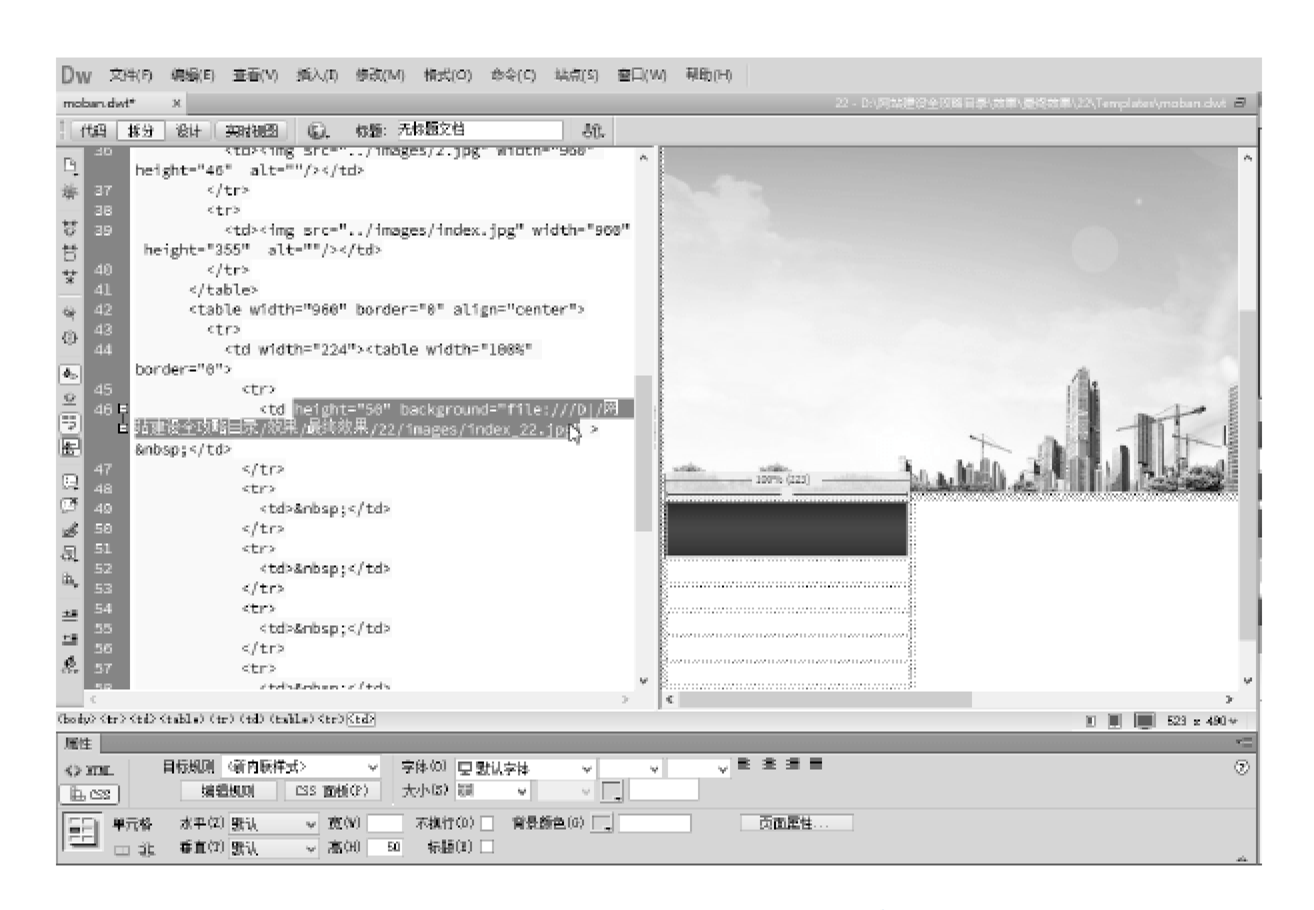


图 21-55　设置背景图像

步骤12 打开“设计”视图，输入文字“关于我们”，在“属性”面板中将字体大小设置为 30px，如图 21-56 所示。



图 21-56　输入文字

步骤13 打开“拆分”视图，在下面的 7 行单元格中输入代码用来设置背景颜色，如图 21-57 所示。



图 21-57　设置背景颜色



步骤14 在这 7 行单元格中输入导航文本，如图 21-58 所示。



图 21-58　输入导航文本

步骤15 将光标置于表格的右边，插入 3 行 1 列的表格，如图 21-59 所示。



图 21-59　插入表格

步骤16 在光标置于第 1 行单元格中，执行“插入”|“图像”|“图像”命令，弹出“选择图像源文件”对话框，选择要插入的图像文件 index_06_7226，如图 21-60 所示。

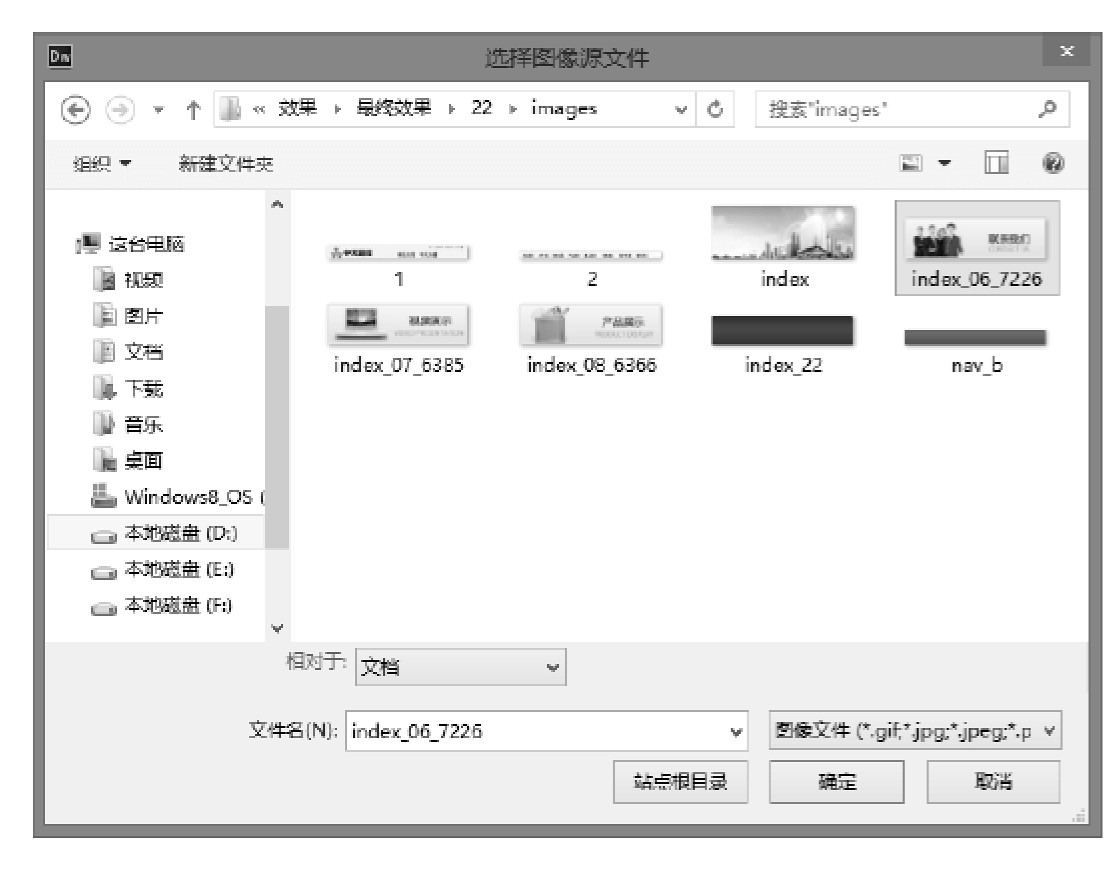


图 21-60　“选择图像源文件”对话框

步骤17 单击“确定”按钮，插入图像文件，如图21-61所示。



图21-61　插入图像文件

步骤18 在下面的2行单元格中插入图像文件，如图21-62所示。



图21-62　插入图像

步骤19 将光标置于第2列单元格中，执行“插入”|“可编辑区域”命令，弹出“新建可编辑区”对话框，如图21-63所示。

步骤20 单击“确定”按钮，创建可编辑区，如图21-64所示。



图21-63　加深效果



图21-64　创建可编辑区



步骤21 将光标置于表格的右边，插入 1 行 1 列的表格，如图 21-65 所示。

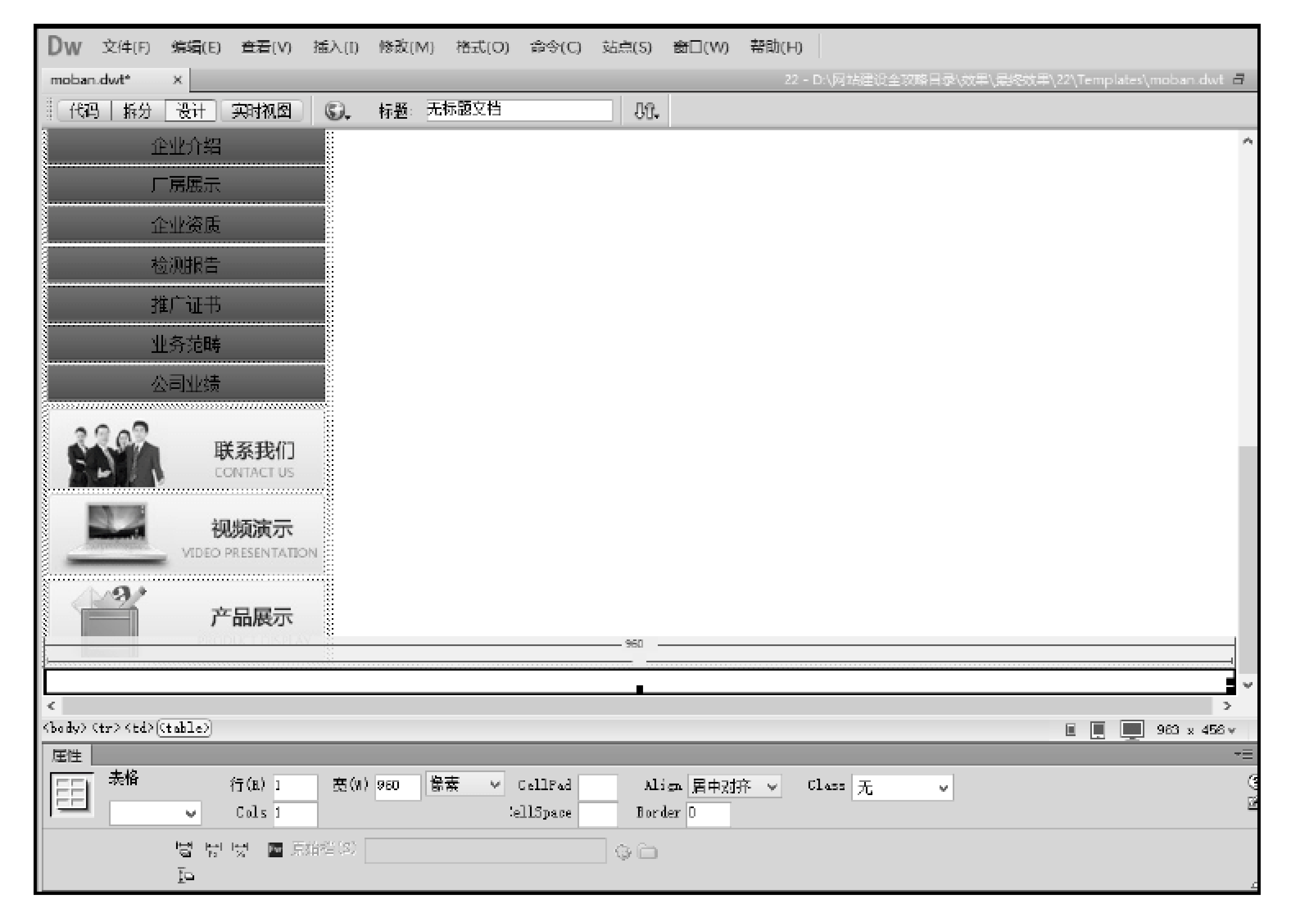


图 21-65　插入表格

步骤22 将光标置于表格中，在“属性”面板中将背景颜色设置为#CCCCCC，“高”设置为 80，如图 21-66 所示。



图 21-66　设置背景颜色

步骤23 在底部的单元格中输入文本，如图 21-67 所示。



图 21-67　输入文本

21.5.3　利用模板创建二级页面

创建了模板以后，就可以应用模板快速、高效地设计出风格一致的网页。使用模板创建网页效果如图 21-68 所示，具体操作步骤如下。



图 21-68　网站介绍页面

最终文件：最终文件/22/jieshao.html

步骤01 启动 Dreamweaver CC 软件，执行“文件”|“新建”命令，弹出“新建文档”对话框，选择“网站模板”| 22 | moban 选项，如图 21-69 所示。





图 21-69　“新建文档”对话框

步骤02 单击“创建”按钮，新建模板网页，如图 21-70 所示。



图 21-70　新建模板网页

步骤03 将光标置于可编辑区中，删除原来的文字，插入一个 2 行 1 列的表格，如图 21-71 所示。



图 21-71　插入表格

步骤04 将光标置于第 1 行单元格中，打开“拆分”视图，输入代码设置表格背景颜色，如图 21-72 所示。



图 21-72　设置背景颜色

步骤05 将光标置于背景图像上，输入文本在“属性”面板中设置其字体大小和字体颜色，如图 21-73 所示。



图 21-73　输入文本

步骤06 将光标置于第 2 行单元格中，输入相应的企业介绍文本，如图 21-74 所示。



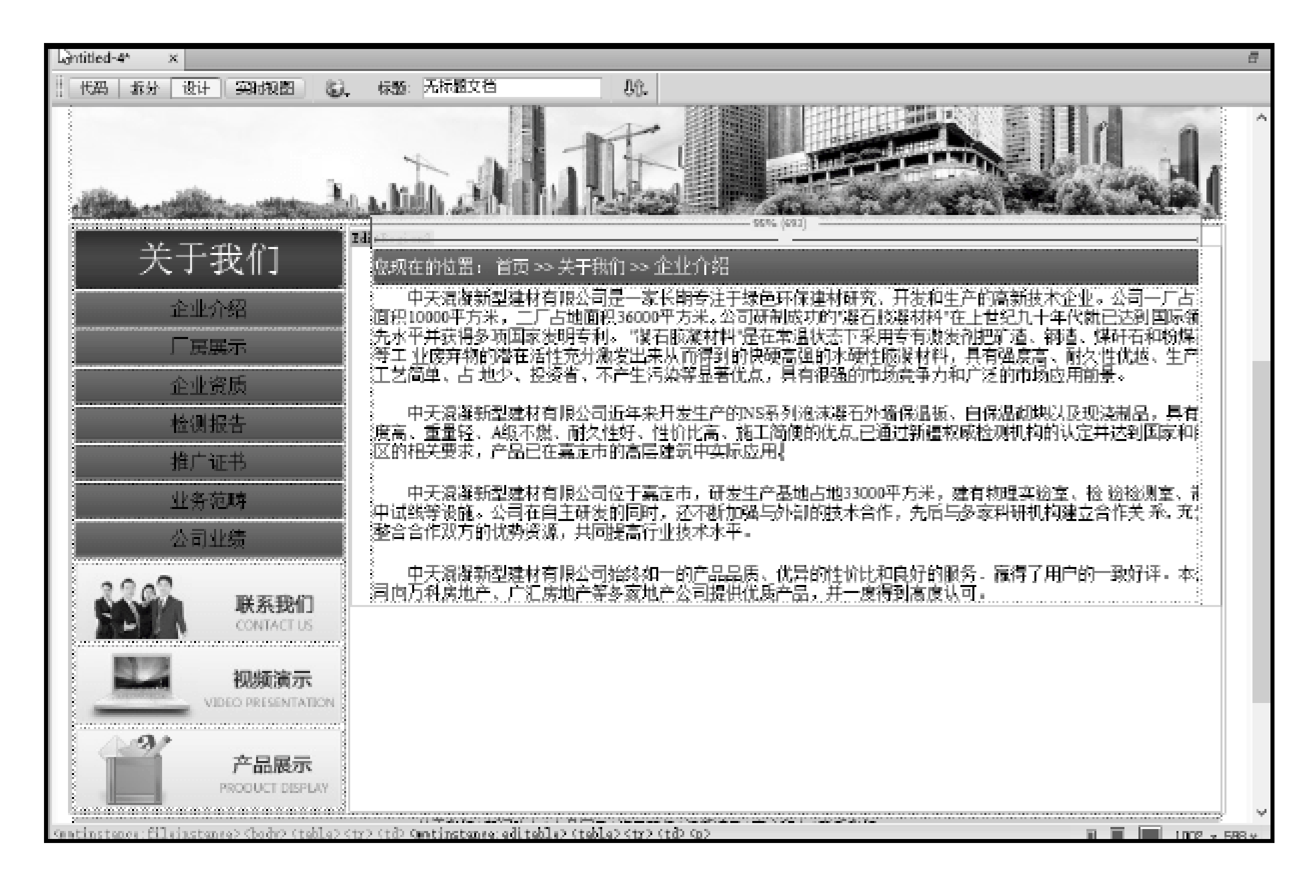


图 21-74　输入文本

步骤07 将光标置于文本介绍中，执行“插入”|“图像”|“图像”命令，弹出“选择图像源文件”对话框，选择要插入的图像文件，如图 21-75 所示。



图 21-75　“选择图像源文件”对话框

步骤08 单击“确定”按钮，插入图像文件，如图 21-76 所示。



图 21-76　插入图像文件



步骤09 打开“拆分”视图，输入代码：hspace="10" vspace="10" align="right"，用于设置图像文件左右边距为 10，对其设置为右对齐，如图 21-77 所示。



图 21-77　设置图像右对齐